la Repubblica

SETTIMANALE DI CULTURA ELETTRONICA

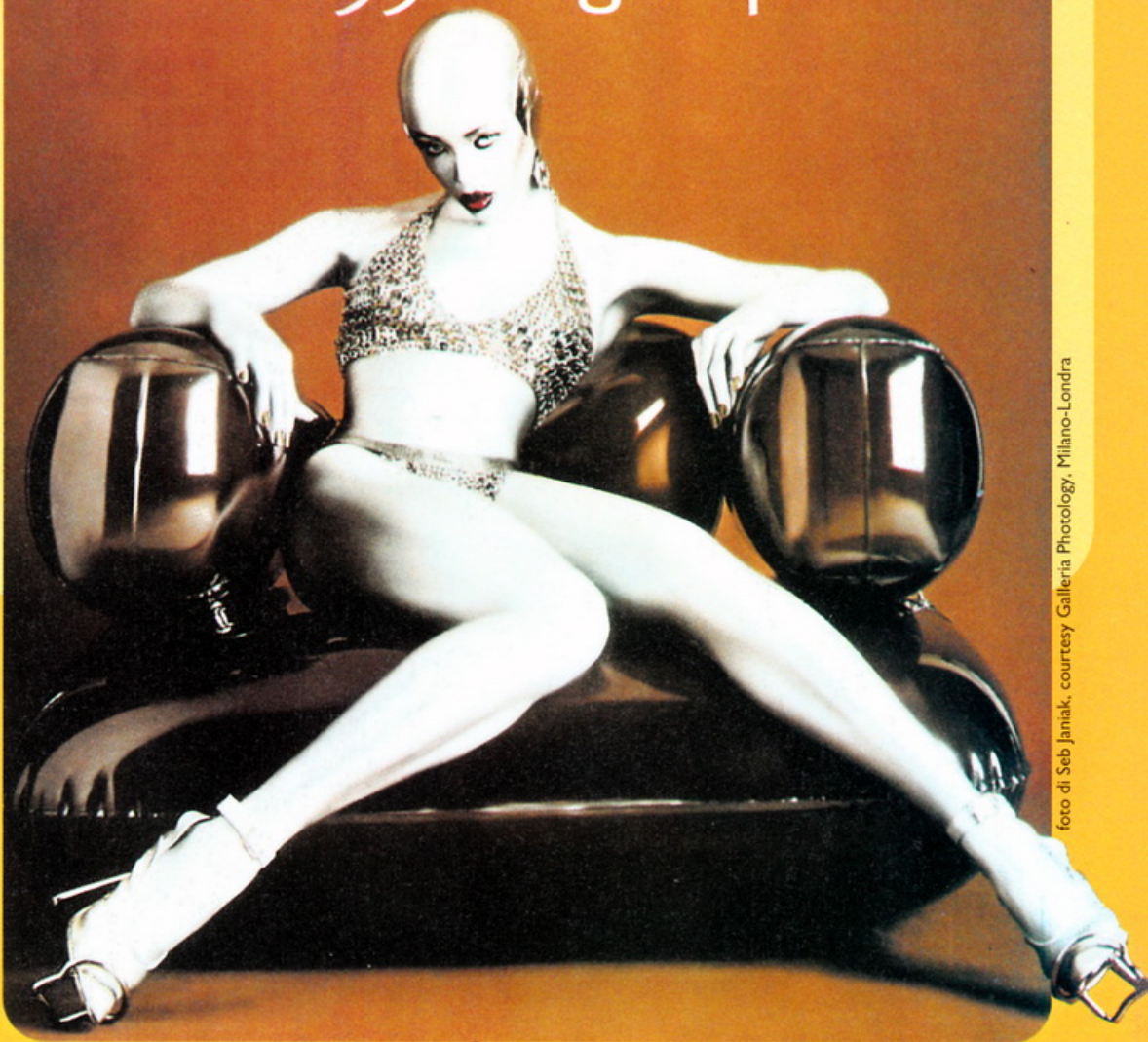
Computer VALLEY

12 BOLOGNA: DA DOMANI AL 7 APRILE LA MOSTRA SPETTACOLO

Futurshow

Il 2998 è già qui

foto di Seb Janiak, courtesy Galleria Photology, Milano-Londra

Supplemento del quotidiano "la Repubblica" - Anno 2° n. 25 del 2 Aprile 1998 - Sped. abb. post. art. 2 comma 20/b Legge 662/96

Il quinto CD ROM di "Viaggio nell'Arte". Mercoledì prossimo "Il '700".

**Un affascinante viaggio nell'arte italiana in una serie di CD ROM.
Per scoprire o riscoprire
il più importante patrimonio artistico del mondo.**

Rococò e Neoclassicismo: trionfano i grandi capolavori del '700. Navigate alla scoperta dei colori chiari e luminosi del Tiepolo, esplorate il gusto sobrio e severo del Canova e le limpide vedute del Canaletto.

Con l'efficace tecnica dello zoom sarete voi stessi a decidere quanto avvicinarvi ai vaporosi ritratti di Rosalba Carnera, o alle coinvolgenti scene di vita quotidiana del Ceruti e del Crespi. Entrando in un ambiente virtuale tridimensionale ammirerete 10 autentiche opere d'arte del '700, che potrete meglio apprezzare grazie ad un esauriente commento audio e a soluzioni grafiche d'immediata comprensione.

Un emozionante filmato, attraverso musiche e immagini originali, vi permetterà di rivivere tutto il fascino dell'epoca.

E infine, un appassionante gioco d'abilità farà di voi dei veri "esperti" d'arte.

Touring Club Italiano **la Repubblica**

**Mercoledì 8 aprile con Repubblica
il quinto CD ROM a sole 12.900 lire.**

REPUBBLICA+CD ROM 12.900 LIRE. OPPURE SOLO REPUBBLICA 1.500 LIRE.
PER INFORMAZIONI 06/5216166. PER ABBONAMENTI 06/49823740.

Incubo da terzo millennio

Spettabile Redazione di Computer Valley,
Aiuto! Stanotte ho avuto un incubo... Ho sognato che ero davanti al mio computer, e lui si rifiutava di farmi lavorare come faccio di consueto. Non potevo più scrivere, né aprire finestre o salvare dati su disco, il mouse si muoveva da solo seguendo traiettorie assurde e imprevedibili e gli altoparlanti emettevano preoccupanti rumori gastrici... Ed io, inoltre, non potevo nemmeno più navigare in rete! Anzi, una voce sintetizzata ordinava di mettermi la ciambella di salvataggio... Ero ridotto ad una sorta di disperato naufrago informatico. E pensare che avevo imparato finalmente a vedere il PC come un amico, come un confidente! Da tempo, scrivendo con esso, non rimpiangevo più la Olivetti, e avevo perfino accettato che lo stesso inchiostro della mia stilografica vivesse nuova vita nella cartuccia della stampante. La metempsicosi informatica! Ma ora... come potevo separarmi da tutte quelle simpatiche diavolerie che avevo imparato a fare col mouse? Il fotoritocco, la realizzazione di simpatici motivetti musicali... La trasmissione della posta elettronica. E il tutto fatto in casa, si intende... Del resto io non sono mai stato uno di quei nostalgici del Commodore 64 e Vic 20.... Anzi, ancora mi brucia di come, a quel tempo, mi ero fatto impapocchiare dalle pubblicità dei giornali. Avevo visto famiglie apparentemente felici riunite tutt'intorno a quel nuovo computer, con la madre che controllava sul monitor le dosi della ricetta che stava per cucinare, le figlie che si fidavano di quelle giurassiche macchine calcolatrici per fare una dieta... e perfino un fratello con la faccia da genio che seguiva sullo schermo alcune curve matematiche quasi fossero curve femminili! Si, lo ammetto: forse anch'io avrei voluto una famiglia così, informatizzata... Ma a casa mia d'ingegno ce n'era poco. O forse troppo... chissà. E poi diciamocelo francamente: con le potenzialità di quei computer lì, non le facevi mica quelle cose che ti facevano vedere. A meno che non restavi davanti la tastiera per notti intere! Del resto soltanto negli ultimi anni il computer è entrato da gran signore nella mia casa. Un maggiordomo. E senza diete e ricette! Se ora sto sorridendo è perché mi torna in mente quando quindici anni fa provai a registrare su un'audiocassetta, la prima lettera che scrissi col word processor del mio Commodore 64.Chi riusciva ad accettare che quelle ardite pernacchie che sentivo erano i rumori fatti dalle mie belle parole ingurgitate dal computer? Ah... l'home computer! Così lo chiamavano al tempo, e noi ci abbiamo messo così tanti anni per sentirci meno beoti nel pronunciarle, queste parole! Ma ora... che diremo fra dieci anni di questa realtà virtuale, del Web TV, o dell'Active Desktop? Come posso accettare che il mio computer abbia così tanto spirito d'iniziativa e di intervento sulle mie cose private? Il buonsenso e l'esperienza mi dice di aspettare il filtro di qualche lustro. Del resto bisogna pure imparare a difendersi da questa maledetta ansia della novità. Lasciamola ai professionisti di questo settore. Loro usano la creatività per tirar fuori ogni giorno una qualche nuova diavoleria per poter giustificare la commercializzazione della versione 6.533 periodico di quel tale software applicativo. Noi, invece, la nostra la usiamo per tante altre cose: scrivere belle lettere, ritoccare belle foto... e realizzare simpatici motivetti musicali! Ah... dimenticavo il sogno! Accadeva poi che alle mie spalle appariva Windows 99, seconda decade di marzo, a cavallo di Pentium IV MMX2, pronunciando minaccioso con voce albertosordiana: E mò 'ndo scappi? Lo cambi o non lo cambi 'sto modem? **Antonio Silvi, Roma.**

LA LETTERA DELLA SETTIMANA

Computer Valley
Settimanale
di cultura elettronica

Supplemento de
la Repubblica

Direttore Responsabile
Ezio Mauro

Coordinamento editoriale
Ernesto Assante
in redazione
Claudio Gerino
(capo servizio)
Andrea Di Nicola

Prodotto
in collaborazione con
McGraw-Hill
A Division of the
McGraw-Hill Companies
McGraw-Hill
Libri Italia S.r.l.
Piazza Emilia, 5
20129 Milano
Tel.: 02/70160.1

Comitato Editoriale:
Giuseppe Andò
Ernesto Assante
Massimo Manieri
Gianni Mascolo
Italo Raimondi

Progetto Grafico:
Gianni Mascolo

GRUPPO EDITORIALE
L'ESPRESSO Spa
Divisione la Repubblica
Roma, P.zza Indipendenza 11/b
tel.06/4982.1

Stampa:
ROTOEFFE s.r.l.
Via Variante di Cancelliera, 2
00040 Ariccia (Roma)

Supplemento gratuito
al numero odierno de
"la Repubblica".
Periodico settimanale
Registrazione
Tribunale di Roma
n. 528/97 del 30/09/97

Concessionaria
per la pubblicità:
A. Manzoni & C. S.p.A.
Via Nervesa, 21
20139 Milano
tel.: 02/57494333

Le connessioni a Computer Valley

Computer Valley redazione periodici McGraw-Hill
c/o Art via Porrettana 111, 40135 Bologna
tel. 051/6153004 fax 051/6153567
www.computervalley.com
e-mail: posta@computervalley.com
Per i numeri arretrati tel. 06/49822879

Abbonamento:

Al prezzo speciale di lire 73.000 riceverete Computer Valley con Repubblica tutto l'anno.
Per informazioni telefonare al 06/49823740

NON SOTTOVALUTATE LA POTENZA DI PLAYSTATION.

Andare a Las Vegas non serve più. Basta collegarsi ad Internet per puntare alla roulette e far correre le slots machines in templi dell'azzardo uguali a quelli reali del Nevada

Casinò in rete

Giocare soldi veri su tavoli virtuali

di JAIME D'ALESSANDRO

L'ambiente è pacchiano, le grandi sale sono arredate con pessimo gusto, al pari di tante case da gioco di Las Vegas, pieni di finto legno ad evocare il west e il verde dei tavoli da gioco dove corrono dadi e carte. Il nome è tutto un programma: Gaming Club. Per entrare in questo mondo di carte ed emozioni forti non serve prendere l'aereo, basta collegarsi ad Internet e scaricare il software che consente una visione tridimensionale del gioco. Poi si ottiene una parola d'ordine e dei codici. A questo punto via alle danze, ma attenzione: se il viaggio per entrare in questi templi dell'azzardo è virtuale, i dollari che si giocano sono veri, verissimi.

Il Gaming Club (http://gaming-club.com/) è uno dei tanti e affollatissimi casinò virtuali della rete. Sono molte le persone prese dalla febbre del gioco d'azzardo che sedute comodamente in poltrona evitano in questo modo lunghi viaggi e faticosi trasferimenti. A loro disposizione hanno tutti i giochi possibili ed immaginabili, dal poker al baccarà, passando per la roulette, il blackjack, le immancabili slot machines, il keno (sorta di tombola cinese) e i dadi. Basta dare il numero della propria carta di credito e stabilire la somma che si vuole giocare. Si può perfino scommettere sulle corse di cavalli, oppure su una partita di calcio a scelta fra i tanti tornei sparsi per il mondo. E se si perde almeno ci si risparmiano i soldi del viaggio.

La lista di siti legati al gioco d'azzardo e alle scommesse è impressionante, segno che i navigatori apprezzano il genere. Luoghi virtuali dove nel giro di poco tempo si possono vincere o perdere cifre da capogiro. Un vero e proprio mondo a parte, con servizi di ogni genere, facilitazioni, sconti, come si legge nel sito del Casino Center (http://www.casinocenter.com/), una sorta di agenzia, di motore di ricerca, legata al gioco con tanto di previsioni sulle scommesse, percentuali e articoli.

L'unico problema, mai risolto fino ad ora, è la sicurezza sia delle case da gioco che dei loro clienti. I casinò virtuali hanno spesso un software personalizzato per ambienti a tre dimensioni, come il Gaming Club, il Golden Palace, l'Atlantis e il Casino Internationale Curaçao, che oltre ad essere un'interfaccia grafica può criptare il trasferimento di dati (carte di credito e conti bancari) e quindi dei soldi fra il giocatore e il casinò. Altri, l'Acropolis Casinos ad esempio, preferiscono che i propri clienti versino prima di sedersi ai tavoli una determinata somma nella banca della casa da gioco, evitando allo stesso tempo complicazioni legate sia alla sicurezza che ad un'eventuale insolvenza del giocatore. Altri ancora, spesso ambienti virtuali a due dimensioni, sperano nella buona sorte e propongono un modulo da compilare con nome, cognome, età e numero di carta di credito, fidandosi sulla parola. Tutti cercano di convincere gli eventuali giocatori a fidarsi dei metodi da loro adottati nel campo della pirateria informatica. Del resto il giro d'affari non è piccolo. Solo l'Atlantis (www.atlantis-gaming.com/) ha ricevuto fino ad oggi la visita di ben 79.387 persone. Un calcolo totale dei soldi che girano è impossibile ma non è difficile pensare a milioni di dollari. Così la Sony ha promesso che in breve sarà disponibile il suo FIU (Fingerprint Identification Unit), un sistema che attraverso le impronte digitali permetterà l'identificazione certa del cliente alla casa da gioco. Se dovesse diventare realtà, il FIU rivoluzionerebbe la rete. Banche, casinò e negozi potrebbero aprire senza nessun timore le loro filiali in Internet. Per gli utenti la macchina sarà poco più grande di un modem esterno, con una tastiera numerica e un riquadro bianco dove poggiare il dito per farsi "schedare".

In attesa del FIU, bisogna fidarsi dei sistemi attuali e pregare che nessuno ci freghi i soldi mentre sediamo al tavolo virtuale di poker, in dubbio se rilanciare con la misera doppia coppia che abbiamo in mano.

INTERNET DOVE

Fra le tante case da gioco presenti in rete ecco una lista delle più frequentate. Il GlaxiWorld (www.galaxiworld.com/). Gambilng (www.gambilng.com). Casino City (www.casinocity.com/). Si sceglie il gioco e il Casino ti connette con i siti che lo offrono. Virtual Games (www.virtualgames.com/).

progettati e costruiti con cura

Upgrade da Windows 95
a Windows 98 incluso!

Windows 98
alicon 2 *233*

Processore PENTIUM®II 233MHz con tecnologia MMX™
Case ATX Minitorre
M/B Plug&Play AGP/PCI/ISA
Chipset LX e chip di autodiagnosi
RAM 32 Mb DIMM Sincroni
Scheda Video AGP 4Mb SIS con MPEG2
Hard Disk 4,3 GB Ultra DMA 33
Scheda audio 16 BIT Plug & Play
CD ROM 24x
Doppie casse 200W (P.M.P.O.)
U.S. Robotics® Sportster 56K Winmodem
Abbonamento Internet 100 ore TIN
Tastiera a membrana con triplo zero
Intellimouse MICROSOFT® originale
Microfono professionale con cuffia
Software preinstall.: IBM ViaVoice, Antivirus
Microsoft® WINDOWS 95, MS WORKS
MS WORD 97, Factotum per WORD
CD in Bundle: Omnia 98,
English Interactive, Kit 5CD AGP
WordPoint Dizion. Multilingua,
monitor opzionale

L. 2.969.000 IVA INCL.

MMX™ intel inside pentium® II PROCESSOR

Windows NT
alicon 2 *333* CD-R

Processore PENTIUM®II 333MHz con tecnologia MMX™
Case ATX Minitorre
M/B Plug&Play AGP/PCI/ISA
Chipset LX e chip di autodiagnosi
RAM 64 Mb DIMM Sincroni
Scheda Video AGP 8Mb Number Nine
Hard Disk 6 GB Ultra DMA 33
Scheda audio AWE 64 creative labs
CD ROM 32x
Doppie casse 200W (P.M.P.O.)

MASTERIZZATORE CD-R 3610 PHILIPS 2X-6X
Easy CD PRO Adaptec®+10 CD-R vergini
U.S. Robotics® Sportster 56K Winmodem
Abbonamento Internet 100 ore TIN
Tastiera + Intellimouse MICROSOFT®
Microfono professionale con cuffia
Software preinstal.: IBM ViaVoice, Antivirus
Microsoft WINDOWS NT, Microsoft WORKS
Microsoft WORD 97, Factotum per WORD

monitor opzionale

IVA INCL. L. 5.499.000

www.olidata.it
Numero Verde 167-012032

Olidata®
Azienda certificata ISO 9001

Nuovi portatili EPSON ActionNote. Multimedialità (e potenza) da viaggio.

Nella foto EPSON ActionNote™ PRO LX, il portatile per lavorare alla grande. Il processore è un Intel Pentium® con tecnologia MMX™ 166 MHz, la RAM è di 32 Mbyte espandibili a 144 e ci sono anche 256 Kbyte di Cache integrata per andare più veloci. La scheda video è S-VGA e lavora sul display LCD a matrice attiva a 1024x768. Ci sono floppy drive da 1,44 Mbyte, HD rimuovibile E-IDE da 2,1 Gbyte, CD-ROM drive 20x e slot PCMCIA. Per la multimedialità, che rende le presentazioni così avvincenti, troviamo audio stereo 16 bit con microfono, altoparlanti incorporati e connessioni per componenti esterni. Molte le porte, tra cui IrDa a raggi infrarossi, Joystick, e video PAL/NTSC out anche USB. Perché un portatile così? Perché oggi uno ha una riunione all'estero, mette insieme una relazione completa nella sua camera d'albergo, si collega con la sua sede e invia il file per E-mail. Poi parla con i suoi collaboratori via Internet e, prima di uscire, prepara una presentazione per il giorno dopo. E per fare tutto questo un EPSON ActionNote è proprio quello che ci vuole: e costa anche meno di quanto potreste pensare.

MMX™ intel inside pentium® PROCESSOR

Vorrei saperne di più sui nuovi EPSON ActionNote.

Nome__________

❑ casa ❑ ufficio Società__________

Indirizzo__________

CAP_____ Città__________

❑ per non ricevere ulteriori comunicazioni, barrare la casella.

COMPUTER VALLEY

Spedire a: EPSON Italia SpA - 20099 Sesto S. Giovanni (MI) V.le F.lli Casiraghi 427, o inviare via fax allo 02/2440750.

Per informazioni sui punti vendita, chiamare il Numero Verde 167-801101

In Internet: www.epson.it

Portateli via.

EPSON®

Chip d'identità

Carta "intelligente" con i nostri dati

di ANDREA MAURI

Già dal prossimo inverno comincerà la distribuzione del nuovo documento d'identificazione basato su sistemi di riconoscimento elettronico delle informazioni contenute. E nel terzo millennio tutti lo avremo nel portafoglio

Multifunzionalità: è questa la parola chiave della nuova carta d'identità magnetica, che presto andrà a sostituire il vecchio documento cartaceo. Prevista dalla legge Bassanini sulla semplificazione amministrativa (l. 127/97), la carta magnetica ci accompagnerà fin dalla nascita e non sarà più soltanto un semplice documento di identificazione. La tessera allo studio dell'Aipa, l'Autorità per l'informatica nella pubblica amministrazione, e il ministero della Funzione Pubblica sarà un vero e proprio sistema informativo che, oltre a fornire i dati della persona, offrirà numerosi servizi. Sarà composta da un microchip che racchiuderà informazioni riservate, non modificabili, pena la distruzione, che verranno registrate su un bollino creato fin dalla nascita del titolare.

Ma come funzionerà? «La scelta è ricaduta sull'impiego di un microchip elettronico che verrà diviso in due settori», spiega Roberto Benzi, uno dei componenti dell'Aipa. Il primo conterrà i dati anagrafici del titolare della tessera, il suo codice fiscale, il gruppo sanguigno, l'Asl di appartenenza e altre indicazioni essenziali sullo stato di salute: quelle utili subito in casi di emergenza, ma che non violano la privacy del cittadino. Le quali avranno valenza nazionale. La seconda sezione del microchip sarà gestita direttamente dalle autonomie locali. Ciascun Comune infatti attiverà in rete alcuni servizi essenziali per la cittadinanza: il rilascio della certificazione anagrafica e scolastica, il pagamento dell'Ici e di altre imposte comunali, e così la carta d'identità diverrà lo strumento per comunicare con il municipio di appartenenza anche senza recarsi fisicamente negli uffici comunali per assolvere a questi compiti.

«Tutto dipenderà dalle amministrazioni locali, se realizzeranno o meno servizi in rete. Ma alcune si stanno già organizzando a proposito», chiarisce Ermanno Granelli, consigliere giuridico del ministro della Funzione Pubblica Franco Bassanini. «Se i Comuni attiveranno le tecnologie più avanzate - prosegue Granelli - allora la carta magnetica servirà anche per fare da casa tutte quelle operazioni per le quali ora necessario spostarsi».

Il problema della privacy e della protezione dei dati

Strumento indispensabile per rendere operativo il nuovo documento sarà un computer con lettore che farà apparire su un monitor ciò che è stato messo nella tessera. Inserendo la carta nel lettore, questo riconoscerà il bollino e fornirà sullo schermo i dati che vi troverà registrati. Ci sono in commercio lettori per tutti i prezzi, ovviamente i più costosi permettono di avviare operazioni più complesse.

Altra importante novità è che non sarà più necessario aspettare i sedici anni per ottenere il documento: la carta d'identità magnetica verrà rilasciata dalla nascita, come accade per il codice fiscale e dovrà essere rinnovata dopo pochi anni, sempre per garantire la tutela e la riservatezza dei dati che contiene. Quindi andrà in soffitta la scadenza del documento dopo cinque anni.

«In fondo - afferma Benzi - siamo già abituati a rinnovare ogni due, tre anni al massimo il bancomat o la carta di credito. Il documento di identità sarà un'altra tessera che dovremo cambiare insieme con le carte che abbiamo nel portafoglio». In aggiunta con la foto digitalizzata e la plastica del tesserino altamente indistruttibile si dovrebbe risolvere il problema della sua contraffazione, una valida soluzione alla circolazione delle molte carte false di cui controllare il mercato è arduo.

Si tratta insomma di una grande conquista. Ma a quali costi? «Certo, i costi saranno alti per i materiali impiegati, - ammette Granelli - ma anche i benefici saranno maggiori rispetto a prima e ce ne si renderà conto presto».

A proposito c'è un'altra questione aperta: come convincere i cittadini che questa innovazione porterà effettivamente dei vantaggi? E come si riuscirà a vincere l'atavica diffidenza verso tutto ciò che ci offre la pubblica amministrazione? «Praticità e convenienza convincono sempre», assicura Granelli. «Questi sono i le caratteristiche della nuova carta d'identità. Tutte le innovazioni utili vengono accettate, ci vuole solo un po' di tempo».

Ma quando verrà avviata la procedura di trasformazione delle attuali carte d'identità nel nuovo documento elettronico?

Dai primi mesi del 1999 la carta d'identità magnetica dovrebbe essere nelle nostre tasche. Ma già nel corso di quest'anno qualche Comune potrebbe sostituire il documento cartaceo con la nuova tessera. L'impegno è quello di creare un sistema in rete adeguato a far funzionare a pieno regime il nuovo metodo di identificazione.

UN DECRETO ASSIMILA GLI ATTI INFORMATICI A QUELLI CARTACEI

Contratti validi se la firma è digitale

di ANDREA DI NICOLA

Firme autografe, timbri, e altri simboli della burocrazia stanno per andare in soffitta. Da sabato scorso è in vigore il regolamento di attuazione della parte della legge Bassanini che equipara i documenti informatici a quelli cartacei. Un'innovazione di grande importanza per rendere meno difficile la vita ai cittadini e per aiutarli a rompere il costante assedio cui sono sottoposti da parte della burocrazia. Basta file, spostamenti e fastidiose trafile per acquistare un'auto piuttosto che una casa, per inviare un'autocertificazione ad un ufficio pubblico oppure mandare una domanda di iscrizione ad un concorso pubblico all'ente che lo ha bandito. Lo Stato riconosce ufficialmente che tutte queste operazioni possono essere fatte senza muoversi da casa. E così sarà del tutto valido e a prova di legge comprare via computer una casa a Roma vivendo a Palermo e servendosi di un notaio fiorentino. Allo stesso modo si potranno fare acquisti "certificati" tramite Internet dando la certezza, agli acquirenti come ai venditori, che non si tratta di una bufala

A rendere possibile questa innovazione è stata la firma digitale. »Falsificare questo tipo di firma», spiegano all'Aipa, l'Autorità per l'informatica nella pubblica amministrazione, »è 150 milioni di volte più difficile che non falsificare una firma cartacea». Forti di questa certezza i tecnici dell'Aipa e del ministero della Funzione pubblica hanno dato l'Ok all'utilizzazione della firma digitale. Il sistema garantisce, tramite una coppia di chiavi, una privata e segreta e l'altra pubblica, tutti i requisiti richiesti anche agli atti cartacei: l'inviolabilità della corrispondenza, la conformità del duplicato trasmesso all'originale del documento (integrità dei dati), l'autenticazione, ovvero l'effettiva provenienza del documento da colui che appare come il mittente, oltre al cosiddetto "non ripudio", ovvero la certezza che chi trasmette non può negare di aver trasmesso e chi riceve non può negare di aver ricevuto il documento in questione.
Dunque chi vuole utilizzare un sistema di firma digitale può munirsi di una coppia di chiavi asimmetriche di cifratura, (vengono create e gestite attraverso specifici programmi), una delle quali viene depositata in un registro pubblico, mentre quella privata resta segreta. Così se si invia un documento firmato il mittente usa la propria chiave privata per firmare e se la chiave pubblica, quella depositata, verifica la firma solo il mittente e nessun altro può averla apposta al documento. Per cui la verifica della firma garantisce l'integrità e l'autenticità del documento, fatto fondamentale nella stipula, ad esempio, di un contratto. Grazie alle garanzie date da questa procedura il decreto riconosce come validi »e rilevanti ad ogni effetto di legge i contratti stipulati con strumenti informatici o per via telematica mediante l'uso della firma digitale».
La pubblica amministrazione ha cinque anni di tempo per dotarsi degli strumenti tecnici necessari per rendere realizzabile questa "rivoluzione copernicana", come è stata definita. Una rivoluzione che, oltre a rendere più facile la vita dei cittadini ed evitare loro file e spostamenti, a volte difficoltosi, dovrebbe, almeno nelle previsioni far risparmiare un bel po' di soldi sia allo Stato che ai cittadini. Secondo alcuni calcoli di previsione che sono stati fatti questa semplice disposizione farà risparmiare ogni anno circa 15 mila miliardi all'amministrazione pubblica, in particolare per quanto riguarda la spesa per il trattamento e l'archiviazione dei dati e 24 mila ai privati, il tutto senza calcolare i guadagni in termini di tempo. Le ore di fila annue cui, secondo lo stesso ministero della funzione pubblica, gli italiani sono costretti potrebbero dunque presto diventare un brutto ricordo.

Nei primi tempi i cittadini potranno scegliere se rinnovare il vecchio documento scaduto oppure entrare in possesso della tessera, ma non appena il sistema funzionerà pienamente tutti dovranno essere muniti della nuova versione.
I tempi di rilascio saranno più brevi e le attese, che in alcuni casi oggi durano anche un mese, per avere il documento saranno solo un ricordo.
I prossimi impegni sono, inoltre,, l'attuazione del regolamento amministrativo, che dovrà stabilire contenuto e requisiti del documento, e l'approvazione del regolamento tecnico, che sancirà gli aspetti più propriamente tecnologici relativi alla carta in base alle sperimentazioni effettuate. Quando tutto sarà pronto, e non prima, partirà la campagna informativa per spiegare ai cittadini le novità del cambiamento.
Sarà questa, probabilmente, la fase più difficile, quando dovranno essere gestiti due sistemi contemporaneamente, quello vecchio, con le carte d'identità in formato cartaceo, rilasciate secondo la normale, usuale procedura e quello nuovo, basato su computer, chip e microprocessori. In prospettiva, la carta d'identità elettronica andrà a sostituire anche altri documenti attualmente necessari per la burocrazia amministrativa locale e nazionale, come i certificati di nascita, di residenza e di stato di famiglia. Basterà avere con sé la propria carta d'identità elettronica per dimostrare dove si è nati, quando e come è la propria condizione familiare.
E questo, come detto, varrà sia per gli adulti che per i minorenni. Un passo in avanti notevole nella "sburocratizzazione" (brutto neologismo, ma di efficace significato) della macchina amministrativa. Il cittadino non dovrà più fare il postino per conto dello Stato, portando da una parte all'altra documenti che lo Stato già possiede nei suoi archivi. E contemporaneamente, le risorse impegnate nella gestione della burocrazia, potranno essere più proficuamente utilizzate per fornire nuovi servizi ai cittadini o per rendere ancora più efficenti quelli vecchi.
Quali sono, però, i rischi della carta d'identità elettronica? Il rischio principale è sempre quello del Grande Fratello, della privacy violata. L'enorme mole di dati che verrà accumulata su ogni singolo cittadino rischia di diventare un vero e proprio archivio il cui utilizzo illegittimo potrebbe essere il vero pericolo del nostro futuro di persone inserite in un mondo sempre più tecnologico. Per evitare questo, la legge sulla privacy dovrà essere anche rigorosamente applicata per quanto riguarda la carta d'identità elettronica. E non tanto per quel che riguarda l'acquisizione dei dati, operazione legittimamente svolta dallo Stato, quanto dalla protezione ferrea delle banche-dati contenenti tutte le informazioni che ci possono riguardare, comprese quelle definite dalla legge stessa "sensibili".

In alto il sito Internet dell'Autorità per l'informatica nella pubblica amministrazione, a fianco un sistema di riconoscimento delle impronte digitali

Ogilvy & Mather

LUI HA UNA INTRANET,
► LEI HA UNA INTRANET,
► TU VUOI UNA INTRANET.
► UNA DOMANDA: HMMM, COS'È UNA INTRANET?

Soluzioni Lotus per intranet. Che cos'è una Intranet? Semplicemente è una soluzione per aiutare le persone a lavorare insieme, in modo efficiente e più rapido. Vi sono aziende di ogni dimensione che stanno già utilizzando le soluzioni intranet Lotus per ridurre i tempi di produzione, rispondere più velocemente alle richieste dei clienti e permettere alla forza di vendita di accedere alle informazioni utili in tempi brevi. Grazie a Domino Intranet Starter Pack la tua azienda potrà usare il Web per condividere ogni sorta di dati e per organizzare il lavoro. Domino Intranet Starter Pack è economico, facile da installare e compatibile con la tua rete attuale.

L'intranet realizzata nella sede italiana della Volvo ha lo scopo primario di rendere accessibili a tutti i dipendenti tutte le informazioni disponibili, valorizzando al massimo le risorse umane. Sul sistema Lotus Domino sono state caricate tutte le informazioni di carattere generale. Il successo è stato tale, che tutte le sedi europee hanno deciso di adottare Lotus Domino e lo standard messo a punto in Italia.

La intranet Volvo dimostra che, quando si dispone di un partner efficiente come Lotus, le soluzioni si trovano in fretta e aiutano gli individui a comunicare meglio tra loro.

.WORK THE WEB

Per maggiori informazioni su Domino Intranet Starter Pack chiama il servizio clienti Lotus al numero **89.59.12.17** oppure visita il nostro sito all'indirizzo **www.lotus.it**

ECCO TUTTI I NUMERI DELLA KERMESSE

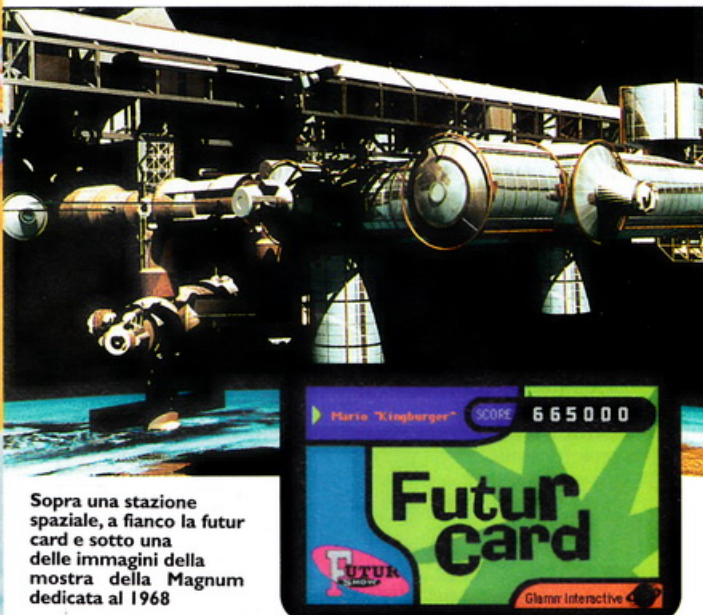
Ecco tutti i numeri del Futurshow di quest'anno:
LUOGO: *Bologna Fiere*
DATA: *3-7 APRILE*
SUPERFICIE ESPOSITIVA: *40.000 metri quadri;*
AZIENDE ESPOSITRICI: *300 5 padiglioni fieristici occupati*
CONVEGNI: *30 convegni nei cinque giorni di apertura*
ORARI: *dalle 10:00 alle 18:30; il sabato chiusura alle 23:00*
BIGLIETTI: *L. 10.000 nei giorni feriali, 20.000 nei giorni festivi Nei giorni 3, 4, 6, 7 i gruppi scolastici che si prenotano presso la segreteria della mostra potranno entrare gratuitamente*
INFORMAZIONI: *tel. 051/282111*

Si apre domani a Bologna il Futurshow edizione '98. Il tema guida dell'happening multimediale è "Le nuove tecnologie per liberare il nostro tempo". Tra convegni, mostre e spazi espositivi, anche momenti ludici con videogiochi e miss Internet

Il 2998 è qui

Dai Pc a Internet il futuro in mostra

di PAOLO GUCCINI

Tecnologie future, multimedialità, spettacolo e divertimento: da domani al 7 Aprile Bologna diventa il fulcro di un happening informatico-multimediale, il Futurshow 2998. La terza edizione della mostra-spettacolo porterà i suoi visitatori a giocare, informarsi, divertirsi, ma anche a toccare con mano tecnologie delle quali di solito si conosce solo il nome come telemedicina, teleducazione, telelavoro, editoria elettronica, satelliti.
L'idea trainante di quest'anno è riassunta nella considerazione che le "nuove tecnologie liberano il nostro tempo", infatti se si riuscissero a eliminare i tempi persi degli spostamenti nell'andare al lavoro, a scuola, dal dottore, disporremmo di molto più tempo da dedicare a noi stessi o alle cose che più ci interessano. Così nasce l'idea di ciò che si potrebbe forse chiamare il "tele-impegno", ovvero la possibilità di svolgere un'attività senza la necessità di raggiungere fisicamente un luogo abitualmente preposto. La tecnologia esiste già e si avvale anche dei satelliti per le telecomunicazioni, quindi in fiera saranno visibili le aziende impegnate nella conquista dello spazio che presentano una copia funzionante del PathFinder atterrato recentemente su Marte, i vari satelliti per le telecomunicazioni che diventeranno un eccellente sistema per navigare su Internet per gli utenti più esigenti.
Anche l'aspetto ludico non è trascurato e anzi rappresenta certamente un argomento fondamentale che animerà la fiera con eventi quali la presentazione di nuovi titoli, ma soprattutto il Campionato di videogame che permetterà di osservare in azione i giocatori e imparare le loro tecniche. Vi sono stand dedicati anche al settore della telefonia, al design tecnologico, al Made in Italy, senza dimenticare la mostra fotografica sul '68.
Un momento importante è rappresentato dal futuro del lavoro e dell'occupazione che viene esaminato con una serie di specifici convegni promossi da IBM e Digital che tratteranno il commercio elettronico, mentre l'Associazione Nazionale dell'Editoria Elettronica approfondirà temi inerenti la relazione fra le innovazioni tecnologiche e le nascenti figure professionali.
Ci sarà anche la premiazione dei vincitori del concorso per la migliore idea sull'utilizzo di Internet come strumento commerciale.
Fra alcuni eventi curiosi ci sarà l'elezione di miss Internet, l'assegnazione del premio per il miglior telefono cellulare dell'anno, l'oscar del sito Internet, ma forse attirerà l'attenzione di tantissime persone la presentazione in anteprima nazionale della nuova versione di Windows: la 98. Ma è da segnare anche il quindicesimo

Sopra una stazione spaziale, a fianco la futur card e sotto una delle immagini della mostra della Magnum dedicata al 1968

compleanno del più famoso simulatore di volo: Flight Simulator e Windows CE, la versione per i computer palmari.
Comunque l'area più interessante sarà probabilmente "Internet World" al cui interno saranno visibili tutti gli aspetti e applicazioni della rete e del cyberspazio. Carlo Massarini, famoso presentatore televisivo, sarà anch'egli presente in veste ufficiale Ovviamente esiste un sito Internet ufficiale all'indirizzo www.futurshow.it dove sono disponibili numerose informazioni per coloro che volessero dare una sbirciatina in anteprima a quello che potranno vedere di persona Insomma, il Futurshow di quest'anno si presenta come un importante appuntamento per chi vuole divertirsi ma anche per chi ha fatto o desidera fare della tecnologia il proprio lavoro.

COMMERCIO ELETTRONICO

Da diversi anni si parla di commercio elettronico come possibilità di concludere affari indipendentemente dalle distanze, la lingua, i fusi orari, le monete, eccetera. Ma, in Italia, di applicazioni concrete non se ne sono

viste molte. Un esempio pratico di una società che da diverso tempo cavalca l'onda dell'E-commerce è "Centro HL", un'azienda che vende computer sia attraverso una normale catena di negozi che tramite Internet. I risultati economici ottenuti tramite quest'ultimo canale sono giudicati come importanti, visto che nel '97 hanno rappresentato oltre un terzo del fatturato complessivo dell'azienda. Ma se per le aziende del settore informatico l'utilizzo di Internet costituisce un passo semplice e quasi scontato, per tantissime altre aziende la situazione è radicalmente differente. Perciò, IBM propone il 6 Aprile alle 14: 45 un convegno denominato "l'E-business nella piccola e media impresa" per illustrare come ci si possa avvicinare con tranquillità al commercio elettronico.
Ma anche Digital, l'azienda proprietaria del famoso motore di ricerca "Altavista" propone un proprio convegno nel quale illustrerà come Altavista si stia orientando sempre più verso l'offerta di servizi verso le aziende

COME SARÀ IL NOSTRO DOMANI?

Il metro con cui si valutano le distanze è radicalmente mutato grazie a strumenti quali il telefono, l'auto, l'aereo. E talvolta tali strumenti rendono superfluo lo spostamento fisico. Allora il nostro futuro ci vedrà sempre più legati a una casa telematica nella quale diverremo anche telelavoratori? Oppure crescerà il desiderio di vedere quei posti che non sono più così lontani? E i figli del prossimo millennio quali punti di riferimento manterranno e quali svilupperanno come nuovi? Faremo indistintamente acquisti telematici nel negozio sotto casa o di un altro continente?
Sono tutti importanti interrogativi che verranno trattati in una serie di convegni come "Scenari futuri" al quale parteciperanno l'economista O'Brian, l'esperto di telecomunicazione Derrick De Kerkhove e il musicista Peter Gabriel.
E proprio questi indicatori

Un registratore portatile di minidischi, uno dei prodotti che sarà presentato alla grande kermesse bolognese

DECINE DI CONVEGNI PER OGNI CURIOSITÀ

La convegnistica è una parte essenziale del Futur Show, ecco gli appuntamenti più importanti. " Nuovi media e occupazione": come la tecnologia influenza il mondo del lavoro. "La Chiesa: tecnologie e comunicazione". "Nuove tecnologie e qualità delle città", i sindaci diranno come le tecnologie possono migliorare la qualità della vita. "Telemedicina e ricerca nello spazio": la permanenza degli astronauti per lungo tempo nello spazio ha evidenziato la possibilità di diagnosticare e gestire a distanza i problemi di salute. "Radio Boom": dopo aver subito la concorrenza della tv, oggi la radio vive un momento di incredibile successo e le innovazioni tecniche possono portare grandi novità. "Cinema ed effetti speciali": esperti e tecnici del settore spiegano cosa è possibile fare sul grande schermo. "I videogames": da semplice passatempo alla realtà virtuale, analizzati sotto tutte le implicazioni: culturali, sociali, di costume. "Trent'anni dopo il '68": i ricordi e le considerazioni di Mario Capanna, Achille Occhetto, Paolo Mieli ed altri testimoni. "Giornalismo, televisione e nuove tecnologie": come sarà il quotidiano del futuro? Fra cinquant'anni esisterà la televisione come ora la conosciamo? "Scenari Futuri": il grande fratello è una realtà o una sorpassata paura? Come sarà il nostro mondo? "Privacy e sicurezza al servizio delle reti": in discussione il problema della sicurezza di Internet. "Marketing e pubblicità on line": le pagine dei siti sono pieni di "banner", ovvero gli spazi pubblicitari a cui ci siamo già abituati. È questo il futuro della pubblicità? "Grande distribuzione e nuove tecnologie": come i supermercati possono beneficiare delle nuove tecnologie. "Scuola nuova per un mondo nuovo": se la scuola non si è adeguata alle nuove esigenze è giunto il momento di vedere quali sono le svolte da compiere. "Nuove normative per Internet": l'aspetto legale che coinvolge Internet è ancora da definire, ma il lavoro è incominciato da diverso tempo. "Le nuove professioni digitali": quali richieste di specialisti nel nuovo mercato del lavoro.

Il sito di Hospital Today, uno degli ospedali in cui le tecniche di telemedicina sono applicate e OmegaNet, il web di servizi che lo ospita.

sono alla base per i piani di sviluppo delle città nel rispetto delle persone; nel convegno "Nuove tecnologie e Qualità della vita" interverranno esperti e sindaci per spiegare cosa si sta facendo per rendere più vivibile gli spazi urbani e facilitare a tutti l'accesso ai servizi pubblici.

IL CAMPIONATO DI VIDEOGIOCHI

Per tutti gli appassionati di videogiochi l'appuntamento con il campionato di videogame è irrinunciabile: famosi giochi quali Fifa 98 (calcio), Nba 98 (basket), Formula 1, Pete Sampras (tennis), Motoracer (moto), Virtual Rally ed altri ancora, vedranno impegnati centinaia di persone in una serie di sfide nelle quali essi potranno misurarsi in abilità e destrezza. Inoltre vi saranno degli speaker d'eccezione quali Giacomo Bulgarelli (ex nazionale di Calcio), Caputi Massimo (commentatore di TMC2), Gianmarco Pozzetto (Nazionale di Basket). Le iscrizioni sono gratuite e si effettuano presso i punti Blockbuster e Vobis di ogni città, oppure attraverso Internet al sito www.xenia.it o presso lo stand della Xenia Edizioni.

Ma la sfida è lanciata anche agli amanti delle consolle con Mario Kart, ISS 64, Winter Heat, Tekken 3, Granturismo presso lo stand Nintendo. Ogni giorno di competizione vedrà premiati i vincitori di ogni gioco e, per animare lo spirito competitivo, sono previsti premi come scooter 50 cc e caschi virtuali. Inoltre verranno presentate le anteprime di Carmageddon II e Carpocalipse Now presso lo stand PC Game Parade e presso la CTO il nuovo World Cup 98.

ICONOGRAFIA DEL '68

Sono passati trent'anni dal famoso 1968 e il Futurshow lo celebra con una mostra di opere di famosi fotografi quali Philip Jones Griffith, Henri Cartier Besson e Elliot Erwitt relative a tale periodo, tratte dall'archivio della nota agenzia parigina Magnum Photos. Fra gli argomenti presenti vi sono il Che, il movimento Black Power, gli hippy, il Vietnam, le barricate a Parigi. Ci sarà un'altra esposizione dei principali artisti del Cyberealismo.

3, 2, 1... IN ORBITA!

Cape Canaveral, giorno 4 Aprile: inizia una nuova missione Shuttle e i visitatori del FuturShow potranno viverla in diretta allo stand dell'Alenia Aerospazio.

Questa importante azienda italiana opera nel settore spaziale da numerosi anni e partecipa a questa fiera esponendo un modello in scala 1: 10 della stazione spaziale che verrà costruita in orbita a partire dall'anno prossimo.

INTERVENTI CHIRURGICI "ON LINE"

C'era una volta la corsia d'ospedale... Potrebbe essere l'inizio di una storia che si racconta nell'anno 3000. Oggi le nuove tecnologie permettono a équipe mediche composte da dottori che risiedano in continenti diversi di lavorare congiuntamente e simultaneamente mediante la videoconferenza, di scambiarsi pareri e valutazioni sulle analisi cliniche di un paziente che stia facendo una crociera in mezzo all'oceano.

Sebbene possa sembrare uno scenario futuribile, la tecnologia è già disponibile e i primi utilizzi sperimentali sono già iniziati.

INTERVISTA A CARLO MASSARINI

«LA CULTURA È INTERNET»

Di futuro delle nuove tecnologie abbiamo parlato con Carlo Massarini, giornalista, conduttore di «Mediamente», programma Rai dedicato alla multimedialità.

Quali saranno le tre cose più importanti del panorama informatico fino al 2000?

Non è facile rispondere perché in pochissimi anni può mutare sostanzialmente lo scenario, ma direi che una prima risposta possa essere "Internet satellitare", il sistema di navigazione che sfrutta i satelliti di telecomunicazione per navigare a velocità elevatissime: rappresenta un'importante rivoluzione in quanto viene abbattuto l'ultimo legame con la materialità. Conseguentemente cambieranno le "regole del gioco" consentendo ad attori che oggi non esistono di entrare in campo con ruoli di notevole importanza. La seconda deriva dalle ricerche sui nuovi materiali che consentiranno un rapporto uomo-tecnologia più vicino alle esigenze delle persone; basta osservare gli studi che il MIT sta conducendo per farsene un'idea: ad esempio fogli elettronici che si possono leggere, piegare e mettere in tasca.

La terza è la rivoluzione culturale che è già in atto. La rete allargherà la partecipazione all'evoluzione del sistema tecnologia a tutti i Paesi, anche a quelli ora esclusi. Nel sistema educativo, nella ricerca, nelle aziende, nel commercio elettronico sarà protagonista la cosiddetta "classe digitale". I giovani vivranno la rivoluzione digitale come naturale perché la considereranno "geneticamente" acquisita, come per noi il telefono o la televisione. E questo non riguarderà solo i giovani occidentali, anche quelli dei paesi emergenti la vivranno con la stessa facilità.

Internet, come dicono alcuni critici, è una spinta alla solitudine?

Internet non implica necessariamente l'impossibilità di andare in cortile a giocare a pallone con gli amici, semplicemente permette di ampliare i nostri contatti su una dimensione planetaria.

C'è una necessità che lei considera rappresentativa dei nostri giorni?

Sì, la necessità d'integrazione fra il passato e il presente, fra tecnologia e vita vissuta. In altre parole, la cultura. Basta pensare che in alcune scuole portano le papere in aula per farle vedere ai bambini: insomma, abbiamo perso il contatto con le nostre origini e sarà la sensibilità degli educatori a recuperare questo legame nei giovani. Oggi è possibile attingere alla conoscenza con il clic del mouse oppure scambiare messaggi con persone lontane o lavorare a distanza, tutte cose impensabili sino a qualche decennio fa. Un uomo senza cultura è un uomo vuoto, mentre un vero uomo utilizzerà tutte le informazioni che reperisce per migliorare la qualità della propria vita.

Carlo Massarini, conduttore di Mediamente, programma Rai sulla multimedialità e Internet

Pensa che considerare Internet come villaggio globale sia esatto o si tratta di una esagerazione?

E' importante capire che Internet non è un mondo solo e unico, bensì è composto da milioni di micromondi, di nicchie, le quali possono essere trovate solamente cercandole e comunicando con esse. Internet non è un unico villaggio globale, bensì è una sterminata landa con miriadi di tribù in tende.

Quando Internet metterà davvero il mondo nelle tue mani?

Ora.

www.iol.it Adesso il mondo è davvero tuo. Grazie ad Italia Online, che ha reso Internet più veloce, più facile, più utile e più accessibile. **Un accesso più veloce.** Puoi collegarti alla Rete Nazionale di Italia Online, con oltre 70 punti di accesso ad alta velocità (fino a 56 Kbps) e l'esclusivo Roaming Internazionale che ti offre la possibilità di collegarti anche quando sei all'estero, da oltre 2200 nodi in 150 paesi. **Una navigazione più facile.** Con Italia Online puoi sfruttare i servizi più innovativi. ▶ Arianna, il Motore di Ricerca capace di trovare ogni singola informazione nel labirinto del World Wide Web (l'intero web italiano - oltre 2,7 milioni di pagine - è indicizzato in esclusiva da Arianna). ▶ Amico, il tuo Giornale Personale capace di consultare tutte le fonti di informazione italiane e di selezionare e aggiornare per te, in tempo reale, una rassegna stampa dedicata ai tuoi argomenti preferiti. ▶ Iolclub, il modo più semplice per entrare in contatto con 100 milioni di utenti in tutto il mondo tramite la Posta Elettronica, le Conferenze via Internet, i Forum, ecc. E in più, per qualsiasi domanda o problema, Italia Online è pronta ad aiutarti come preferisci: via e-mail, via fax, con il Numero Verde Iol o le linee telefoniche dell'Assistenza Tecnica. **Un servizio più utile.** Solo Italia Online ti mette a disposizione ▶ Cybermercato, il colossale Centro Commerciale italiano su Internet, con oltre 20.000 prodotti di marca, che puoi ordinare online dal tuo PC, pagando con carta di credito su server sicuro e ricevendo direttamente a casa il tuo acquisto. **Un prezzo più accessibile.** Dai un'occhiata alle offerte IOL e scoprirai che non c'è modo più vantaggioso per entrare nel mondo di Internet. Subito e dalla porta principale: la porta di Italia Online.

OFFERTA	DURATA	PREZZO*
FULL 60	abbonamento 60 gg.	L. 42.000
FULL 365	abbonamento 365 gg.	L. 209.000
IOL ISDN	120 ore	L. 149.000

Per informazioni sui servizi e su come abbonarti, chiama subito

INFOSTRADA Italia Online utilizza la rete di telecomunicazioni di Infostrada.

Missione Internet.

Una volta occorreva essere programmatori smaliziati. Oggi, con i programmi commerciali e con quelli distribuiti shareware è possibile diventare webmaster

Fai il tuo Web!

Come realizzare le pagine Internet

di GIORGIO SITTA

Uno dei motivi principali che risiedono alla base del successo di Internet è, senza ombra di dubbio, l'adozione, circa cinque anni fa, del protocollo WWW. Il World Wide Web è divenuto così, a tutti gli effetti, il metodo più diffuso per la navigazione su Internet, basandosi su un approccio estremamente intuitivo, generato dalle possibilità offerte dal linguaggio ipertestuale HTML (Hyper Text Markup Language), in grado di relazionare e interfacciare risorse e protocolli differenti.

In termini più semplici, un ipertesto è un tipo di documento che permette di creare dei collegamenti, per così dire, attivi con altri documenti, ma anche con immagini e, addirittura, programmi. L'esempio lampante dell'applicazione di questo metodo è proprio Internet: basta cliccare su un link (collegamento) presente in una pagina Web per essere rimandati ad un'altra.

In tal modo il navigatore si può muovere, con estrema libertà, tra grafica e multimedialità, inviare e ricevere e-mail, consultare i newsgroups e scaricare programmi, grazie al semplice gesto di portare il puntatore su un link e cliccare!

La creazione di pagine Web è divenuta così possibile anche ai non programmatori, aprendo infinite possibilità a quella che, a tutti gli effetti, può essere vista come una nuova categoria di creativi.

Fare una pagina Web con i "Tool di sviluppo"

I primi tool di sviluppo erano, molto semplicemente, editor di testo che, come il NotePad di Windows, permettevano la digitazione dei singoli tag e dei relativi attributi. Tutta la fase di verifica dell'esattezza della pagina andava gestita manualmente e una conoscenza approfondita delle specifiche era alla base di ogni creazione. La generazione successiva presentava software più evoluti operava sempre in modalità testuale. Il, programma inseriva, però, su richiesta dell'utente, i vari tag, permettendo una maggiore concentrazione sulla fase creativa e di supervisione.

Vi era, però, ancora un enorme scoglio: ciò che lo sviluppatore vedeva era, sempre e comunque, un documento di testo. Il controllo visivo sul risultato andava fatto a parte, utilizzando il browser. Adobe PageMill (www.adobe.com), un programma nato per il mondo MacIntosh, portò per primo il concetto di wysiwyg (what you see is what you get, ciò che vedi é ciò che stai facendo..) anche nella creazione di documenti Html. Tuttora PageMill viene utilizzato da molti utenti con soddisfazione, forte della pluriennale esperienza sul mercato e del supporto a Windows 95.

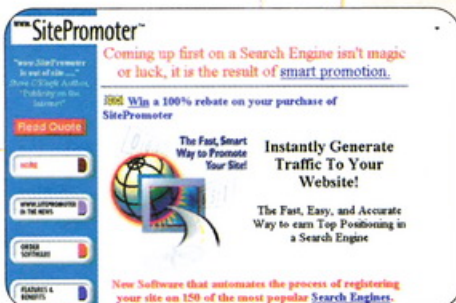
Parlando di Microsoft (www.microsoft.it), è spontaneo citare FrontPage, l'editor Html che, arrivato alla versione 98, propone una soluzione completa ed ergonomica allo sviluppo di siti Web. La presenza di numerosi automatismi e modelli, in grado di assistere l'utente in tutte le fasi dello sviluppo, è solo uno dei punti di forza di questo programma.

Il concetto fondamentale che sta alla base di FrontPage è quello di portare l'utente, con relativa semplicità, a pensare in termini di "sviluppo della struttura del sito", piuttosto che "delle singole pagine". Secondo questa filosofia, attraverso FrontPage Explorer si ha il controllo su tutte le risorse che compongono il progetto e sui link che le pongono in relazione reciproca. Attraverso l'editor, poi, si possono modificare le singole pagine e aggiungere innumerevoli automatismi, anche di notevole complessità, senza dover sviluppare alcuna riga di codice.

IL GLOSSARIO DEI CREATORI DI PAGINE WEB

DA ACTIVEX A WEBMASTER

Ecco un piccolo glossario per districarsi nel gergo dei creatori di pagine Web.
ActiveX: Tecnologia di programmazione orientata agli oggetti, per lo sviluppo di applicazioni per Internet.
Applet: Letteralmente "piccola applicazione", ad esempio i programmi che rendono dinamiche alcune pagine Web.
CGI: sistema che mette in collegamento pagine di Internet con applicazioni del server, come, ad esempio, i database.
HTML: HyperText Markup Language, linguaggio di formattazione per pagine Web. Consente l'inserimento di link dinamici.
Java: Linguaggio di programmazione ad oggetti adatto alla creazione di applicazioni interattive per il Web.
Form: Modulo da compilare on line, spesso in grado di inserire i dati in un database presente sul server remoto e di generare risposte automatiche per l'utente.
Link: zona attiva di una pagina Web (testo, immagine o altro), in grado di rimandare ad altre risorse della Rete.
Motore di ricerca: Programma in grado di effettuare ricerche di informazioni su tutta la Rete o su parte di essa.
Perl: linguaggio di programmazione utilizzato per la creazione di script CGI.
Script: insieme di istruzioni che controllano le modalità di interazione fra oggetti e programmi.
Tag: Elemento di caratterizzazione del linguaggio HTML. Definisce l'inizio e la fine di un comando.
Webmaster: è la persona che si occupa della manutenzione di un sito. A volte può anche essere l'amministratore del sistema.
Wysiwyg: è la capacità da parte di un programma, di visualizzare un documento ancora in fase di creazione.

Ecco alcune delle schermate di programmi con cui fare pagine web. Ci sono inoltre dei siti, come "Promoter", che offrono spazi gratuiti per "fabbricare" la propria presenza in rete

Certo, ci si muove su binari prefissati (il che è una tipica tendenza Microsoft, spesso difficilmente condivisibile), però molte persone possono accedere a possibilità creative che sino ad ora erano impossibili.
Anche Netscape propone un suo editor, integrato nel Communicator. Netscape Composer, questo è il suo nome, è, rispetto a FrontPage, un programma più semplice, ma non per questo meno efficace. Sono presenti, infatti, tutti gli strumenti fondamentali per la creazione di pagine Html, comprese tabelle, form e tutti i tag più aggiornati, oltre ad un'ottima procedura per l'upload.

L'interazione con il server

Come abbiamo visto, la carta vincente di FrontPage è la possibilità che offre agli utenti di gestire alcuni automatismi con semplicità. In tal modo, attraverso form (moduli), transazioni on line (come gli acquisti con carta di credito), applet Java, controlli ActiveX, canali push e quant'altro, l'utente mette in stretta comunicazione la propria macchina, utilizzata per la navigazione, con il server remoto, sul quale risiede il sito.La creazione di un sito Web si sta avvicinando sempre di più, per complessità ed esigenze, ad un'operazione editoriale di carattere multimediale. Il che significa un maggior grado di specializzazione delle figure professionali coinvolte, che possono andare dal grafico creativo al programmatore puro, sino all'amministratore di reti e all'esperto di sicurezza.
Il che non vieta all'appassionato, comunque, la possibilità di raggiungere, con un po' di ingegno, degli ottimi risultati anche con un impegno economico minimo, "saccheggiando" tra shareware, demo, risorse gratuite on line e, soprattutto, impegnandosi personalmente in termini di curiosità e passione il che ci sembra, sempre e comunque, un investimento di valore!

INTERNET DOVE

Su alcuni siti si possono trovare programmi e modi per gestire il proprio sito personale. Per la programmazione visuale si può andare a www.adobe.com, mentre l'editor html FrontPage si trova al sito di Microsoft: www.microsoft.it. Per mettere on line gratuitamente il proprio sito da poco costruito www.sirt.pisa.it/per/free/service/. Per promuovere il proprio sito bisogna rivolgersi a www.sitepromoter.com o www.msw.com.au

Attenzione alle specifiche!

Nello sviluppo di pagine Web bisogna prestare particolare attenzione a non utilizzare particolari specifiche che siano gestite da un solo browser. La prudenza dovrebbe imporre, perciò, prima della messa on line, prove sui più disparati tipi di browser, comprese le versioni più datate.

Risorse gratuite

Su Internet sono presenti innumerevoli possibilità di accedere a risorse gratuite. Tali iniziative, in genere, sono sovvenzionate da sponsor, sovente rappresentati attraverso banner pubblicitari o invii di e-mail promozionali. Se, volete provare la soddisfazione di mettere on line gratuitamente il vostro sito personale, potete rintracciare numerose offerte gratuite all'indirizzo www.sirt.pisa.it/per/free/service/. Nello stesso sito, vi sono anche molte possibilità per ottenere, sempre gratis, caselle e-mail, clipart e, in definitiva, ogni tipo di servizio utile per uno sviluppatore WWW o, semplicemente, per un navigatore incallito.

Promuovere il proprio sito e verificarne l'efficacia

Una volta realizzato il proprio sito, due sono le operazioni fondamentali ai fini di una buona riuscita di questa iniziativa. In primo luogo, è necessario promuoverlo, attraverso l'inserimento nei più diffusi motori di ricerca, operazione che può essere ottimizzata grazie all'adozione di alcuni software specifici, come Site Promoter (www.sitepromoter.com) o SubmitWolf (www.msw.com.au). Un ottimo sistema di promozione è quello dello scambio di banner, che sfrutta intelligentemente la struttura ipertestuale della rete.
Terminata questa prima fase è importantissimo poter disporre di notizie aggiornate e precise su quanto siano frequentate le proprie pagine. Esistono in commercio innumerevoli software dedicati a tale scopo, dei quali viene presentata una completa panoramica nel testo "Verifica del successo di un sito Web", edito da McGraw-Hill. Come punto di partenza, può essere di grande utilità l'inserimento di un counter, magari visibile sulla home page e invisibile sulle altre pagine.

I GRANDI CD-RO

GLI UCCELLI

PIRELLA GÖTTSCHE LOWE

EDIZIONI
la Repubblica

Dorling Kindersley
MULTIMEDIA

E in più gratis l'accesso a Internet per 15 giorni (comprensivo di 8 ore di collegamento) con il software di accesso forniti da:

IN EDICOLA A

SERVIZIO CLIENTI:

Un birdwatching virtuale per osservare le tecniche di caccia, di volo, di allevamento. E per riconoscere i diversi richiami degli uccelli e il loro significato. I misteri del volo, il funzionamento del senso di orientamento che consente agli uccelli di attraversare i mari e i continenti durante le loro lunghe migrazioni. Tutto questo e molto altro ancora in un Cd-Rom (per Win) dall'altissimo livello spettacolare e scientifico che vi consentirà di scoprire il mondo animale come non lo avete mai visto prima. Decine di filmati, centinaia di foto e schede di testo, immagini in 3D ed esperimenti virtuali... **Gli Uccelli**: dopo **Opera Fatal** e **I Felini,** un nuovo titolo della collana "I Grandi Cd-Rom di Repubblica", il periodico che ogni due mesi vi propone a un prezzo straordinario i migliori Cd-Rom prodotti a livello internazionale.

TEL.06/56339332

Sopra una schermata di Ftp, programma per il trasferimento di file da un computer all'altro, a fianco Builder per fare delle pagine Web. Sono due esempi di programmi shareware molto utili per aggiornare la dotazione di programmi del proprio computer senza spendere in modo eccessivo

Shareware? Sì...

Hanno funzioni simili a quelle dei più "blasonati". E sono disponibili sulla Rete o sui Cd delle riviste

Programmi "d'autore" a costo ridotto

di REED WRIGHT

Comprare un computer è di per sé una bella spesa, aggiornare continuamente i programmi che servono per le varie funzioni è un costo addizionale al quale, una volta entrati nel mondo dell'informatica, difficilmente ci si sottrae. A dare retta alle riviste specializzate e agli amici più esperti, sempre pronti a segnalare le ultime novità, non si finisce mai di comprare software sempre più moderni e aggiornamenti di programmi che escono con una certa frequenza. Chi era partito con un personal che doveva servire solo per scrivere la tesi di laurea oggi come minimo fa un pensierino al montaggio video o al ritocco fotografico o a qualche altra funzione della quale si scopre che non si può proprio fare senza.

In realtà correre dietro alle nuove versioni dei grandi programmi è quasi sempre inutile. Il più delle volte le nuove funzioni di un programma sono superflue. Al contrario esistono migliaia di programmi che costano poco o niente, in grado di assisterci in tutti i nostri bisogni. Si tratta del pubblico dominio (public domain): una galassia di software di ogni tipo e per ogni esigenza creati da programmatori singoli per arrotondare lo stipendio o per passione. In generale funzionano meglio, occupano meno spazio su disco e soprattutto costano - come detto - poco o niente.

Quelli che si possono avere con pochi dollari sono i programmi cosiddetti shareware. Si possono provare gratis per un tempo limitato, oppure si possono adoperare parzialmente visto che qualche loro funzione è inutilizzabile finché non si paga. Poi ci sono quelli del tutto gratuiti, sono i cosiddetti freeware, opera di veri filantropi del computer. Il software di pubblico dominio si trova su Internet. Per chi non fosse abbonato o non volesse abbonarsi a Internet, in alternativa c'è l'acquisto dei numerosi CD-Rom di shareware che si trovano in edicola. Insomma ci sono tutte le possibilità di aggiornare la propria dotazione di software: basta individuare i programmi (e perché no, anche i giochi) più interessanti, e sfoggiare un computer super fornito con il quale stupire gli amici senza farsi male al portafogli.

Windows 95 + NT | WINDOWS 3.x | MS DOS | Macintosh | IBM OS2
MULTIMEDIA | Linux | AMIGA | PSION | PILOT

Come acquistare un programma shareware

Prima di tutto bisogna avere il programma sul computer, tramite il CD-Rom di una rivista oppure un sito di ricerca Internet. Un bel sito italiano dove trovare programmi è all'indirizzo VOLftp.tin.it., ma da tener presente è anche www.shareware.com.

Insieme al programma ci sono le istruzioni per pagare. La spesa non supera i trenta dollari, circa cinquantamila lire. Se è possibile usare la carta di credito è tutto più facile: ci si collega al sito Internet indicato dall'autore e si lasciano con fiducia i dati occorrenti. Altri autori, meno organizzati, indicano semplicemente un recapito di posta elettronica oppure addirittura di posta ordinaria... il più delle volte in America., al quale recapitare i soldi.

Ci sono diversi metodi di effettuare il pagamento, ma quello più semplice è mettere una manciata di dollari in busta chiusa (assolutamente opaca) e spedire per posta aerea. L'onestà degli autori shareware è pressoché assoluta. C'è anche chi sceglie di non pagare e di tenersi il programma. Ma non è un comportamento corretto nei confronti di chi ha investito tempo e fatica in un programma che ci piace.

Vantaggi e svantaggi. Rischi? Nessuno

I vantaggi di usare programmi di pubblico dominio sono evidenti. I programmi shareware funzionano meglio, sono più facili da utilizzare e danno meno problemi tecnici. Gli svantaggi sono da addebitare principalmente alla lingua. Il public domain è spesso infatti monopolio dei programmatori americani, e i programmi sono in inglese e dunque per utilizzarli al meglio è necessaria una qualche conoscenza della lingua. Ma è veramente l'unico ostacolo.

Navigazioni su misura

di ENNIO QUATTRINI

Come personalizzare secondo le proprie esigenze Netscape Communicator

Netscape Communicator, come quasi tutti i programmi più recenti, può essere facilmente personalizzato in maniera da adattarlo alle proprie specifiche esigenze. Naturalmente non si tratta di modifiche sostanziali tuttavia potranno risultare di grande aiuto per rendere migliore e più piacevole la navigazione. È possibile, per esempio, impostare quale modulo di Communicator avviare per primo, oppure quale pagina aprire all'avvio di Navigator, il programma di navigazione in Internet o più semplicemente modificare il colore di fondo delle pagine Web visualizzate. Inoltre potrete introdurre alcune modifiche per rendere più veloce la navigazione (importante specialmente se si dispone di un collegamento lento) oppure permettere a Navigator di utilizzare alcuni programmi di supporto per visualizzare documenti non in formato HTML.

Preliminari

Solitamente quando si avvia Netscape Communicator, facendo doppio clic sulla corrispondente icona sul desktop, si apre automaticamente Navigator, il programma di navigazione in Internet. Come programma di avvio potrete scegliere uno qualsiasi degli altri moduli che costituiscono il programma, per esempio Messenger, il gestore della posta elettronica. Selezionate la voce Preferences dal menu a tendina "Edit", nella barra dei menu di Navigator. Nella finestra di dialogo che si apre, fate clic su Appearance nella sezione "Category" per accedere alla finestra di dialogo corrispondente. Nella sezione On startup, launch ("all'avvio lancia:"), troverete la lista dei moduli che compongono Communicator (fig.1). Selezionate il nuovo modulo d'avvio facendo clic sulla voce corrispondente. Premete OK per confermare la scelta e tornare a Navigator. Al prossimo riavvio si aprirà il modulo selezionato

fig.1

Passaggio 1 di 7

Netscape Navigator, quando lo si avvia per la prima volta, carica automaticamente la home page di Netscape (home.netscape.com), la ditta produttrice del programma. Se quest'opzione non viene modificata Navigator, a ogni avvio, continuerà ad aprire tale pagina. Per modificare la pagina di avvio fate clic sulla voce Edit della barra dei menu del programma e quindi selezionate la voce Preferences. Nella finestra di dialogo che si apre, nella sezione "Category", fate doppio clic sulla voce Navigator per accedere alla finestra di personalizzazione di Navigator. Nella sezione "Navigator starts with" si selezioni con il mouse la voce Home page. Per sostituire la pagina di avvio di Navigator caricando quella desiderata, immettete l'URL di tale pagina nel campo Location che trovate nella sezione "Home page" (fig.2).

fig.2

Passaggio 2 di 7

Potrete inoltre scegliere come pagina di avvio un file del vostro hard disk. In questo caso in Location dovete inserire il nome del file con tanto di percorso di memorizzazione. Coloro che non sono pratici di queste cose, possono usare il tasto "Browse" aprendo così una finestra di dialogo contenente un semplice file manager per selezionare il file desiderato (fig.3). Individuato il file premete il tasto "Apri" affinché il percorso di memorizzazione del file venga automaticamente inserito nel campo "Location". Selezionata la pagina o il file di avvio, si faccia clic su OK per confermare le scelte fatte e tornare alla finestra di Navigator. Per controllare se la scelta è corretta fate clic sul tasto Home che trovate nella barra di navigazione di Navigator. Questo dovrebbe provocare il caricamento della pagina scelta.

fig.3

Passaggio 3 di 7

La navigazione nel WWW procede tramite i cosiddetti "collegamenti" (o "link"). Questi ultimi, come saprete, sono generalmente elementi ipertestuali. Cliccandovi sopra verrà richiamato il documento o il computer a cui punta il collegamento e ne verrà visualizzato il contenuto. Tali link appaiono nel testo di colore diverso e solitamente anche sottolineati. I collegamenti che non sono mai stati attivati appaiono, solitamente, di colore blu mentre quelli precedentemente visitati sono viola. Per modificare queste impostazioni selezionate Edit dalla barra dei menu e nel relativo menu a tendina la voce Preferences. Si faccia doppio clic sulla voce Appearance nella sezione "Category" per espanderne il contenuto. Selezionate quindi Colors per visualizzare la sezione relativa alla personalizzazione dei colori (fig.4).

fig.4

da staccare e conservare

Passaggio 4 di 7

Per cambiare il colore dei collegamenti non visitati si prema il tasto posto a fianco alla scritta Unvisited Links nella sezione "Links". Verrà visualizzata una finestra di dialogo con una tavolozza di colori che possono essere utilizzati (fig.5). Fate clic sul colore che desiderate. Se nessuno dei colori proposti vi soddisfa potete sceglierne altri premendo il tasto Definisci colori personalizzati. Per modificare i colori dei collegamenti già visitati premete il pulsante Visited links ed eseguite le medesime operazioni descritte in precedenza. È possibile inoltre scegliere se il testo dei collegamenti debba apparire sottolineato (impostazione predefinita) o meno. Se volete il testo sottolineato lasciate la casella Underline links selezionata, altrimenti cliccatevi sopra per deselezionarlo.

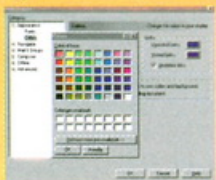



fig.5

Passaggio 5 di 7

In maniera analoga potrete poi modificare il colore dello sfondo della finestra di Netscape e il colore predefinito dei caratteri facendo clic rispettivamente sui bottoni Background e Text, nella sezione "Colors."
Affinché Navigator utilizzi sempre le impostazioni scelte, attivate infine l'opzione Always use my colors, overriding document facendo clic sulla casella di controllo relativa nella sezione sottostante (fig.6). Si faccia clic su OK per confermare le scelte e tornare a Netscape Navigator.
Navigator è capace di visualizzare automaticamente pagine formattate in HTML oppure file grafici nei formati GIF, JPEG e XBM. È possibile estendere questa capacità a file di altri formati con l'aiuto di applicazioni di supporto. Per visualizzare, per esempio, documenti di MS Word si apra il menu "Edit" e quindi si selezioni il pulsante

fig.7

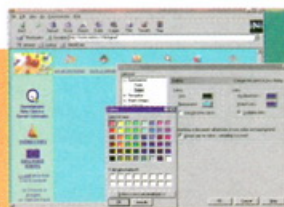
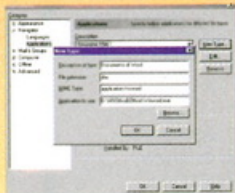



fig.6

"Preferences." Nella finestra che apre si faccia clic su "Navigator" nella sezione "Category" per espanderne il contenuto. Tra le voci che compaiono fate doppio clic su Applications e quindi cliccate sul pulsante New Type.
Nella finestra di dialogo che si apre, nel campo "Description of Type, "digitate una descrizione del tipo di file da visualizzare, per esempio "Documento di Word". Nel campo successivo ("file extention") introducete l'estensione del file, nel nostro esempio ".doc" mentre in "MIME Type" scrivete "application/msword". Infine in "Application to use" inserite il percorso di memorizzazione completo del programma da usare per visualizzare il documento:
D:\MSOffice\word\ winword.exe(fig.7). Fate clic su OK per confermare le scelte. In questo modo quando tenterete di visualizzare un file con estensione .doc, Netscape lo farà aprendo automaticamente una sessione di Word.

Passaggio 6 di 7

Capita spesso che le pagine Web siano disponibili in diverse lingue. Questo capita in modo particolare per i siti di paesi di lingua non inglese che, in certi casi, propongono la stessa pagina sia nella lingua di origine sia in inglese. Navigator vi permette di impostare un ordine di preferenza delle lingue in cui visualizzare tali pagine Web, in maniera da mostrare le pagine nella lingua preferita tra quelle disponibili. Per impostare l'ordine delle preferenze selezionate "Preferences" dal menu "Edit". Nella finestra di dialogo corrispondente fate clic su "Navigator" e quindi su Languages. A questo punto fate clic sul pulsante Add per aggiungere una lingua alla lista delle lingue preferite (fig.8). Selezionate tale lingua nella lista che vi viene proposta nella finestra di dialogo che si è aperta. Se non la trovate, digitatene il nome nel campo Others. Confermate la scelta premendo OK. La lingua selezionata si aggiungerà così in coda alla lista. Per cambiare l'ordine di preferenza basterà usare le frecce che si trovano alla destra del campo delle lingue preferite.

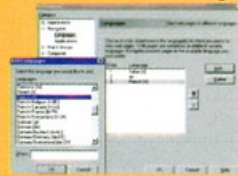



fig.8

Per saperne di più

HTML: acronimo di HyperText Markup Language. È il linguaggio ipertestuale standard usato per creare le pagine del World Wide Web.

MIME Type: Acronimo di Multipurpose Internet Mail extensions. Protocollo che consente a un programma di navigazione, come Navigator, di stabilire se un documento possa essere visualizzato direttamente dal programma oppure debba far uso di programmi esterni quale un elaboratore di testi;

URL: abbreviazione di Uniform Resource Locator. Gli URL contengono informazioni sia sull'indirizzo del documento sia sulla modalità di accesso al documento. Ad esempio:
home.netscape.com/dowload/main.html: "http" specifica il tipo di accesso; home.netscape.com è il nome del computer di Internet dove il documento è contenuto; "/download/main.html" individua il documento da caricare con il suo percorso di memorizzazione.

Passaggio 7 di 7

Infine, se il vostro collegamento non è veloce, vi sarà capitato spesso di dover aspettare a lungo per visualizzare una pagina per poi magari accorgervi che non era quella che vi interessava. Di solito, ciò che rende lungo il caricamento di una pagina è la presenza di immagini. Si può configurare Navigator in maniera che, aprendo una pagina, non carichi automaticamente le immagini ma lo faccia solo su richiesta. Si selezioni, al solito, "Preferences" dal menu "Edit". Nella finestra di dialogo, nella sezione "Category", si faccia clic su Advanced. Per disabilitare il caricamento delle immagini si deselezioni la casella Automatically load images facendo clic sulla corrispondente casella ed eliminando così il segno di spunto (fig.9). Premete OK per confermare le scelte. Quando caricate una pagina le immagini verranno sostituite da un'icona come si vede in fig.10. Per caricare anche le immagini, dovrete premete il pulsante Images che trovate nella barra di navigazione di Navigator.

fig.9

fig.10

da staccare e conservare

MacOS 8.1

Già disponibile in Italia per tutti gli utenti, MacOs 8.1, l'ultimissima versione del sistema operativo di Apple. MacOs 8.1 migliora ulteriormente le funzionalità di MacOs 8, che rilasciato lo scorso luglio ha riscosso un particolare successo e, ad oggi, conta oltre 2 milioni di copie vendute. MacOs 8.1 offre, in effetti, maggiori prestazioni ed una stabilità del sistema ancora maggiore. Le sue principali "doti" si possono ricercare in Microsoft Internet Explorer quale Web di default; compatibilità e prestazioni Java migliorate rispetto a MacOs 8 e questo grazie alla nuova versione di Java Virtual Machine di Apple; maggiore efficacia di memorizzazione su disco grazie a "Hfs+", un avanzato sistema di gestione dei file su disco; Digital Video Disk (Dvd), Universal Disk Format (Udf) integrato che è in grado di leggere video Dvd e giochi interattivi su Dvd-Rom; memoria virtuale e sistema di cache su disco ottimizzati che velocizzano il lancio delle applicazioni; compatibilità con piattaforma Windows migliorata grazie a Pc Exchange 2.2 che supporta il nome dei file lunghi e i formati di Windows 95, compresi i media removibili formattati per Pc come, ad esempio, le cartucce Iomega Zip o Jaz. MacOs 8.1 potrà essere installato su tutti i PowerPc e tutti i Macintosh dotati di processore 68040 con almeno 16Mb di Ram. I clienti MacOs 8 potranno scaricarlo gratuitamente dal sito Apple o richiedere il CD.
S.C.

Novità — COMPATIBILE CON TUTTE LE APPARECCHIATURE

Un telecomando universale

Il telecomando è uno di quegli oggetti che – insieme alle chiavi dell'auto e agli occhiali - hanno una spiccata tendenza a mimetizzarsi nell'ambiente domestico, dando luogo, spesso e volentieri, ad estenuanti "cacce al tesoro" fuori programma. E se si considera che la stragrande maggioranza delle apparecchiature elettroniche che ci circondano sono oramai dotate di un loro specifico controllo a distanza, è facile immaginarsi il caos che deriva dal doversi portare appresso questi ultimi, passando dall'uno all'altro a seconda delle circostanze.
A trarci d'impaccio giunge Cyberclick, un telecomando prodotto da Ruwido attraverso il quale è possibile controllare qualunque apparecchiatura che sia dotata di un ricevitore infrarosso, computer compreso. All'apparenza simile ad un semplice telecomando per televisore, il Cyberclick dispone di una serie di pulsanti posizionati nella parte superiore che consentono di selezionare il tipo di dispositivo con il quale si intende utilizzarlo: TV, videoregistratore, lettore CD, radio, lettore per audiocassette.
Al centro dell'impugnatura spicca invece un "hat" multifunzione che consente di controllare le funzioni principali del telecomando aiutandosi con il solo pollice, un po' come si trattasse di una trackball: in modalità TV permette di scorrere i canali avanti e indietro e di modificare il livello del volume, mentre quando viene utilizzato con un personal computer assume le funzioni del mouse e permette il puntamento del cursore sul monitor.
La programmazione del Cyberclick è un gioco da ragazzi: è sufficiente selezionare il dispositivo che si vuole comandare ed inserire il codice identificativo corrispondente a marca e modello, attingendolo dall'apposito elenco stampato nel manuale delle istruzioni. Ora, se l'utilità di un simile strumento nel salotto di casa appare indiscutibile, l'utilizzo di questo strano telecomando come sostituto del più tradizionale mouse è semplicemente impensabile. Sulla scrivania questo oggetto è un pesce fuor d'acqua e la fisiologica imprecisione dell'"hat" non consente infatti di ottenere quella fluidità di movimento richiesta ad un dispositivo di puntamento per poter essere considerato efficace. Tuttavia Cyberclick e PC possono stabilire una proficua collaborazione laddove sia necessario – o perlomeno auspicabile – poter controllare a distanza il computer. È il caso di conferenze che prevedano presentazioni multimediali o, molto più semplicemente riunioni familiari dedicate alla visione di album fotografici archiviati su CD.E se il personal non dispone di un porta a infrarossi niente paura: nella confezione del Cyberclick c'è anche un piccolo ricevitore IR da collegarsi alla porta seriale del PC.
Questo futuribile telecomando è distribuito in Italia da Nabla (06/58204263) a 230.000 lire, IVA compresa.
Andrea Maselli

Internet

Il sito da gioco

Ecco una notizia che farà sicuramente piacere ai naviganti: Macromedia ha creato un sito per il tempo libero. Si chiama "Shockrave" **www.shockrave.com**, *e offre 45 giochi oltre a una varietà di puzzle e di cartoni animati sviluppati con Shockwave. Allo sviluppo del sito hanno partecipato alcuni fra i leader del settore dell'intrattenimento, quali United Media, Columbia Tristar Interactive, Comedy Central, Sega Software Networks, Circumstance Device, Zeek Interactive, Ezone e TheDJ.com. Il sito - sponsorizzato da 7 UP, Apple Computer e LifeSavers Company - è ricco di effetti multimediali e di oggetti dinamici che sfruttano al meglio la potenzialità di Shockwave. Dal suo lancio nel 1995, Shockwave ha portato la multimedialità su Internet trasformando la statica pagina Web in uno strumento di comunicazione dinamico e interattivo. Il player di Shockwave (disponibile gratuitamente all'indirizzo www.macromedia.com) è stato scaricato finora da 37 milioni di browser.*
Sandro Cacciola

Aziende

HP RIDUCE I PREZZI DELLE WORKSTATION

Hewlett-Packard ha ridotto i prezzi dei PC-workstation della serie Kayak, basati su Pentium II. La riduzione varia a seconda dei modelli e raggiunge il 24%. La gamma Kayak comprende modelli a doppio processore dotati di scheda grafica AccelEclipse.
R.F.

Periferiche — LA NUOVA LINEA DI PRODOTTI MICRODOWELL

B-Box interactive: l'ultima generazione di UPS

Eleganza e dimensioni ridotte sono i punti di forza di B-BOX INTERACTIVE, l'ultima produzione UPS della azienda italiana MicroDowell, garantita dai Laboratori per la Qualità Hardware della Microsoft USA. Nella potenza da 1000VA, B-Box è il più piccolo del mondo, il suo sistema Plug & Play lo rende compatibile con Windows '95 e Windows NT, consentendo automaticamente il riconoscimento della periferica e l'installazione dei drivers. Il microprocessore programma accensioni e spegnimenti del sistema, con procedura automatica di chiusura di tutte le applicazioni ed esercita un controllo di sicurezza sulla temperatura interna del gruppo di continuità. Il software in dotazione, UPS EYE dispone di una uscita RS232 ed allo stesso tempo permette una comunicazione del tipo "remote control" a contatti puliti. Prezzo del modello B-100 PnP potenza 1000VA £.1.180.000. **T.D.S.**

Fotocamere LA NUOVA FUJIFILM DX-7

Uno scatto digitale nel futuro

La Fujifilm presenta una nuova fotocamera digitale pensata per offrire al tempo stesso prestazioni di qualità, praticità di impiego e compatibilità con periferiche e programmi. La Dx-7 è dotata di un sensore CCC 1/3" da 350.000 pixel quadri disposti in serie da 640x480, monitor LCD a colori da 1/8"scheda SmartMedia ™ estraibile, in modo tale da poterla sostituire non appena risulta piena, che presenta un innovativo supporto di memoria dalle dimensioni contenute e uno spessore di 0, 76 mm. La fotocamera DX-7 memorizza le immagini nel formato Exif di Fujifilm che si basa sullo standard JPEG, ciò consente il trasferimento delle immagini alle più comuni applicazioni per PC. Inoltre la presenza di una porta seriale permette di collegala al PC e di trasferire le immagini grazie al software allegato e al cavo RS- 232C. Utilizzando il terminale di uscita video potrete visualizzare le immagini direttamente su un monitor TV. Aggiungendo l'adattatore opzionale per schede PC-AD si semplificherà il trasferimento delle immagini: basterà inserire l'adattatore nello slot della scheda PC del computer ed inserirci la scheda SmartMedia™. L'obiettivo Fujinon TV con due aperture di diaframma (f/3,1 e f/8) ha una

ACQUISIZIONE VIDEO E ACCELERAZIONE 3D

Novità Matrox

Matrox ha reso disponibile sul mercato il "Video and Graphics Kit", riunendo in un unico pacchetto la ormai celebre scheda grafica Mystique 220 con 4 Mb di SGRAM e il nuovo modulo Rainbow Runner Studio. La Mystique 220 è un acceleratore grafico PCI basato sul chip MGA-1164SG di Matrox, in grado di garantire ottime performance 2D/3D, ed è dotata di un RAMDAC a 220 MHz. Il modulo Rainbow Runner Studio è invece una scheda figlia che si monta direttamente sugli zoccoli di espansione di memoria della Mystique senza occupare alcuno slot aggiuntivo del vostro PC e consente l'acquisizione e l'editing di sequenze video grazie alla compressione/decompressione hardware Motion Jpeg (MJPEG) con risoluzioni fino a 704x576 e fino a 30 frames al secondo. Rainbow Runner può acquisire immagini da qualsiasi fonte, dal momento che è in grado di accettare segnali videocompositi, Super VHS, NTSC, PAL e SECAM, inoltre dispone di un decoder MPEG-1 hardware e di una uscita video PAL per poter vedere le immagini su di un comunissimo televisore. Il "Video and Graphics Kit" è in vendita a un prezzo di lire 749.000 IVA inclusa, mentre per chi già possiede una scheda video Mystique può acquistare separatamente il Rainbow Runner Studio a lire 539.000 IVA compresa.

Due nuove versioni anche per la scheda Matrox Millennium II, disponibile ora in versione con bus AGP per PC con un throughput di 133 Mb al secondo (AGP 2X), oltre a una inedita PCI per Apple Macintosh. Tutte le versioni della Millennium II sono disponibili in versione con 4 o 8 MB di WRAM espandibile a 16 MB e un RAMDAC da 250 MHz che permette di raggiungere una risoluzione massima 1920x1200 punti con un incredibile 76 Hz di refresh. La versione AGP monta il nuovo processore grafico 2D/3D Matrox MGA-2164WA, mentre la versione Mac dispone del tradizionale MGA2164W. La Millennium II PCI Mac viene venduta ad un prezzo di lire 459.000 IVA inclusa nella versione con 4 MB e a lire 699.000, sempre IVA inclusa, nella versione 8 MB, mentre la Millennium II AGP è al momento disponibile solo in versione OEM per gli assemblatori di sistemi.

Da poco è stato rilasciato anche il modulo Rainbow Runner per la Matrox Millennium II (solo PC/Windows) e il Rainbow Runner TV che incorpora un sintonizzatore TV, dando quindi la possibilità al modulo Rainbow Runner Studio di acquisire direttamente i canali televisivi, oltre a trasformare il monitor del vostro PC in un televisore. Rainbow Runner TV è già disponibile a lire 319.000 IVA compresa. **M.G.**

Notebook PIÙ POTENTI E VERSATILI

Syntech presenta la nuova gamma Enface

I nuovi notebook Enface rilanciano una personale sfida ai computer tradizionali. La nuova gamma distribuita da Syntech comprende due modelli, Ethane e Octave, modificati di recente nella struttura dello chassis e resi ancora più potenti. Entrambi sono dotati di connettore USB, uscita TV, microfono e altoparlante incorporato, scheda audio compatibile Sound Blaster Pro (Wave Table per i modelli Octave) e l'evoluto lettore CD-Rom 20X. Non così convenzionali inoltre le ulteriori caratteristiche di cui sono dotati come la possibilità di usare contemporaneamente le due batterie per raddoppiare l'autonomia, i due hard-disk per immagazzinare grandi quantità di dati o utilizzare molte applicazioni, il driver magnetoottico e l'alimentatore interno. In più accettano di sfidare il tempo, perché le parti vitali del computer potranno essere sostituite con altre più aggiornate, allungando così la vita del modello. Octave è il modello di punta con processori Intel Pentium MMx con clok fino a 233 MHz, schermo ad alta risoluzione da 13, 3 pollici, Ram fino a 166 MB e hard-disk fino a 3, 1 GB. Ethane, rappresenta un modello essenziale e pratico che in meno di 3 Kg offre processori MMX 233 MHz, Ram fino a 128 MB, hard-disk fino a 2, 1 GB. I notebook Enface godono di una garanzia totale di due anni e una garanzia d'intervento e restituzione entro le 72 ore. **D.B.**

Prodotti

CD audio fatti in casa

La Pioneer ha avviato la commercializzazione del suo primo drive CD-RW per la registrazione di CD Audio. Secondo i tecnici della casa produttrice il PDR-555RW consente di "incidere" in casa i propri CD musicali, con risultati qualitativamente superiori a quelli ottenibili con gli ormai tradizionali masterizzatori, e ciò grazie alle più alte frequenze di risposta e al miglior rapporto segnale/rumore che caratterizza i registratori hi-fi. Con questo dispositivo è possibile registrare 74 minuti di audio digitale, in tempo reale, su uno degli speciali CD-R Pioneer, o, grazie alla tecnologia Multi-Read, su un qualunque compact disc riscrivibile (RW): la società produttrice sconsiglia invece l'utilizzo dei CD scrivibili comunemente usati con i masterizzatori.
Grazie al convertitore della frequenza di campionamento, il PDR-555RW permette di registrare in modalità "digital-to-digital" anche da fonti sonore che non fanno uso di CD, quali Digital Compact Cassette (DCC), Mini-Disc (MD) o Digital Audio Tape (DAT) Cattive notizie per i pirati: il CD RW Pioneer fa uso del Serial Copy Mangement System, un stratagemma tecnico che impedisce di riprodurre altre copie digitali. **A.M.**

Letteratura per ragazzi: racconti e storie interattive on line

Un sito **da favola**

Questa settimana proponiamo un viaggio virtuale tra i siti che si occupano della letteratura dedicata ai più piccoli per analizzare quanto Internet si stia interessando a questo genere. Pur essendo numerosi, la maggior parte dei siti letterari rivolti ad un pubblico giovane sono per massima parte di lingua inglese, anche se i pochi presenti in lingua italiana sono di ottima qualità e offrono spunti originali riuscendo, in certi casi, a coinvolgere in maniera interattiva il lettore. È il caso di quei siti che sono riusciti a rivisitare in maniera multimediale alcuni classici per l'infanzia, o hanno reso il lettore protagonista e autore del racconto che si evolve di volta in volta con il contributo di tutti. Certo è che Internet ha sconvolto il concetto tradizionale di letteratura in quanto tali nuovi strumenti di comunicazione sono oggi in grado di permettere la nascita di nuove forme e metodi letterari che a torto e per il fatto che danno libero accesso a chiunque lo desideri, sono ancora considerati minori. Tornando nel tradizionale, molti sono i siti che mettono in rete opere complete tra le più conosciute, come "L'Isola del Tesoro" o "Pinocchio", o siti dedicati agli autori che ci hanno accompagnato durante l'infanzia facendoci sognare e fantasticare su mondi lontani. Naturalmente in Rete il tutto è arricchito da immagini, suoni potendo avvalersi di quel sistema rivoluzionario che è l'ipertesto, grazie al quale è facile saltare da un testo a un altro seguendo una propria trama che accompagna il lettore in un viaggio del tutto personale e mutevole.

Salvatore Maritati

Libero sfogo alla fantasia

"Novel" permette al navigatore telematico, di dare libero sfogo alla propria fantasia, esprimendosi nella creazione di un vero racconto. Partendo da una situazione comune, ogni lettore è invitato a proseguire il racconto seguendo una propria trama, dipendente dalla propria interpretazione, arricchendo la narrazione di toni fantastici o reali per esprimere le proprie emozioni. Il risultato finale sarà un'opera scritta a più mani, con il contributo di tutti, in piena armonia con lo spirito stesso della rete.

www.frida.it/forante/aemilius.htm

Alice nel paese delle meraviglie

Questo sito mette online uno dei racconti più conosciuti nella letteratura classica giovanile: "Alice nel paese delle meraviglie". Ciò che colpisce maggiormente, oltre alla cura delle immagini, è la realizzazione di un vero e proprio "libro dinamico" in cui alla tradizionale lettura del testo si uniscono immagini in movimento, suoni, musiche e voci dei personaggi. Il tutto crea una lettura coinvolgente che porta il lettore a sentirsi parte del racconto.

www.cpoint.infoservizi.it/alice/doalice.htm

Per non perdere la rotta:

Jules Verne Collection gauss.technion.ac.il/~rl/JulesVerne

Winnie the Pooh worldkids.net/pooh/welcome.html

Alice.it www.alice.it

ASH Libera arte in libero WEB www.geocities.com/Paris/Metro/6135

Beatrix Potter Collections www.nal.vam.ac.uk/potter.html

L'Isola del Tesoro www.ukoln.ac.uk/services/treasure

Surfing the Net with Kids www.surfnetkids.com

Libera... mente www.coloseum.com/autori

Storie a Catena www.nauta.it/~cecovig/libro.html

Jack London's Writings sunsite.berkeley.edu/London/Writings

Hans Christian Andersen www.math.technion.ac.il/~rl/Andersen

CUCINA TIPICA

www.casafiesta.com/html/recipes.html

Per tutti gli amanti della cucina messicana, questo sito fornisce tutte le informazioni necessarie per la realizzazione dei piatti più comuni e conosciuti di questo paese e di alcune famose bevande. Si va dalla "margarita" alla "sangria", dal "burritos" alla "enchiladas de carne" e molti altri.

www.best.com/~anwar/lsantoso/recipes

Volete stupire gli amici con una cena davvero originale? Questo sito fa per voi ecco come realizzare un menu completo, dall'antipasto al dessert con piatti tipici indonesiani. Molte delle ricette presenti, oltre che essere semplici nella realizzazione, sono molto appetibili.

www.mcs.net/~flip/vege.html

Se qualcuno pensasse che i vegetariani siano in qualche modo penalizzati nella varietà dei piatti tra cui poter scegliere, vada a visitare questo sito interamente dedicato alla cucina vegetariana filippina. Le ricette presenti vengono continuamente aggiornate e, se gli ingredienti dovessero essere difficilmente reperibili nel nostro paese, possono comunque suggerire nuove idee per la cucina nostrana.

wtv.magwien.gv.at/i/kueche/menu.htm

In cucina, la fantasia è un ingrediente indispensabile e se non vogliamo rifugiarci sempre nelle solite portate, collegandoci a questo sito conosceremo alcune ricette della cucina viennese raggruppate per stagione.

www.cucina.piemonte.net

Un sito assai ricco di ricette, nuove idee e molte risorse attinenti il mondo della gastronomia, è quello corrispondente all'indirizzo Web sopra indicato. Oltre all'Archivio delle Ricette di Pierre, è possibile accedere alla ricette del televideo, ad un BBS fidonet dedicato alla cucina, iscriversi ad una mailing list e a molti altri siti.

Gratis è meglio!

www.musictus.com/gratis

Il WWW, è risaputo, è divenuto un mezzo formidabile di comunicazione a basso costo in grado di raggiungere un numero impressionante di individui in tutto il mondo. Non meraviglia, quindi, che si stia affollando sempre di più di aziende e operatori economici e commerciali che lo vedono come uno strumento pubblicitario eccezionale e un possibile canale commerciale. Tale affollamento comincia a dare qualche problema di "visibilità" nei confronti di quelle aziende che vogliono usufruire della Rete a scopo pubblicitario. Un metodo efficace, utile al raggiungimento dello scopo, è quello di offrire gratuitamente alcuni dei propri prodotti riuscendo ad attirare molti visitatori solo grazie all'inserimento nelle proprie pagine della famosa parola magica: "gratis". Di siti che hanno adottato tale sistema ne sono sorti moltissimi e, ormai, non esiste oggetto o servizio che qualcuno non stia offrendo gratuitamente, restando naturalmente entro limiti ragionevoli. "Gratis Homepage", ha raggruppato per categoria tutti quei luoghi virtuali che offrono gratis alcuni dei loro prodotti. È quindi, possibile ricevere a casa propria CD-Rom dimostrativi, inviare fax in tutto il mondo completamente gratis, usufruire di molti servizi Internet, ottenere spazio a costo zero sul Web e molto altro ancora. Vale veramente la pena farvi una visita, sicuramente troverete qualcosa che vi potrà interessare sia da un punto di vista ludico che per la vostra attività. Rimarrete sorpresi!

VOLO A VELA

www.bigairparagliding.com

Sicuramente i cybernauti amanti del parapendio e del volo a vela la conosceranno questo indirizzo a cui corrisponde il sito "Big Air International ParaGliding". Rappresenta, infatti, per i numerosi argomenti trattati e per la capacità di fornire un'informazione completa ed esauriente, un punto di riferimento importante per tutti gli appassionati di questo sport.

www.bluephoenix.it/para/bpara.htm

Il parapendio è uno sport che, per sua natura, si affida anche allo studio dei materiali, sempre più leggeri e resistenti costringendo ad una continua evoluzione tecnologica le attrezzature necessarie a questa attività. In questo sito si ha la possibilità di aggiornarsi sulle ultime novità godendo anche di belle foto e visitare altri siti sullo stesso argomento.

www.planetb.fr/xcountry

"Cross Country Magazine" è una rivista online dedicata al volo a vela e al parapendio. Nelle sue pagine troverete articoli provenienti da ogni parte del mondo su avvenimenti riguardanti questo genere di attività e altre a essa collegate come il volo ultraleggero.

netline.totobit.it/eolo

"Eolo" è la "pagina italiana dedicata al volo libero", al parapendio e al deltaplano. Completo ed esauriente per le numerose informazioni fornite, permette di conoscere tutto sull'attrezzatura necessaria, sui corsi per cominciare e sulle scuole e i club presenti sul territorio nazionale.

users.forthnet.gr/ker/pavfi

Se avete intenzione di trascorrere le vostre prossime vacanze in Grecia, in particolare a Corfù, e siete anche appassionati di parapendio, in questo sito avrete la possibilità di mettervi in contatto con il "Gruppo Parapendio di Corfù", sempre ben disposto a incontrare e assistere nuovi amici accomunati dalla stessa passione.

MATEMATICA

www.crmpa.it

Il "Centro di Ricerca in Matematica Pura e Applicata" è un consorzio che affianca all'Università di Salerno, con attività esterna e senza scopo di lucro, quattro dei maggiori gruppi dell'Information Technology del mondo: Digital Equipment, IBM, Informix e Siemens. L'obiettivo è quello di promuovere programmi di ricerca e di sviluppo scientifico nel campo della Matematica Pura e Applicata.

aleph0.clarku.edu/~djoyce/mathhist/time.html

Questo sito è di grande interesse in quanto presenta l'intera storia della matematica attraverso le ricerche dei grandi studiosi di tutti i tempi.
Potrete veramente ripercorrere gli studi di tutti i più grandi matematici, filosofi e geni che hanno interagito con questa materia: da Talete ad Apollonio, da Brunelleschi a Leonardo Da Vinci, fino ad arrivare a Turing (1940).

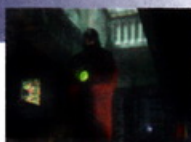
www.ams.org

"American Mathematical Society" è un'associazione a livello universitario e di ricerca presente in Rete con un proprio sito dove è possibile consultare in linea il periodico Notices curato dalla stessa associazione. La sua fondazione risale al 1888 e attualmente conta circa 30.000 iscritti negli Stati Uniti e nel mondo.

www.tv.shineline.it/scuole/giomat.htm

Il Centro Eleusi dell'Università Bocconi di Milano organizza i Campionati Internazionali di Giochi Matematici a cui può partecipare chiunque abbia logica, intuizione e voglia di divertirsi in modo intelligente. Nel sito è possibile anche esercitarsi con alcuni interessanti e simpatici esercizi matematici.

MARATHON TRILOGY BOX SET: UN SOGGETTO DA COLLEZIONISMO

Contrariamente a quello che molti pensano, la moda dei giochi sparatutto con visione in prima persona non è partita dal celebre "Quake" ma da un gioco più oscuro, "Wolfenstein Castle", in cui l'eroe si faceva largo all'interno di un castello infestato da nazisti. "Bungie Software" partì da questa ispirazione per ideare "Pathway Into Darkness" e poi la trilogia di "Marathon", dove ci troviamo inizialmente a disintegrare i mostri alieni più incredibili dentro un'astronave abbandonata e alla fine ci ritroveremo a lottare contro i nostri stessi incubi, in un crescendo di violenza e spargimento di sangue ma anche di ritmo, emozione e adrenalina. "Marathon" e i suoi successori, "Marathon 2" e "Marathon Infinity", hanno riscosso un successo enorme, cui hanno fatto seguito la creazione da parte degli appassionati di ambientazioni speciali del gioco, nuovi personaggi buoni e cattivi e naturalmente mondi da giocare esistenti solo su Internet, dove la comunità dei "marathoneti" si dà battaglia via modem.
Bungie celebra la fortuna della serie con un vero oggetto da collezione, questo "Trilogy Box Set" che contiene due CD-Rom che includono non solo "Pathway Into Darkness" e i tre giochi della saga "Marathon", ma anche la più ampia collezione di ambienti, trucchi per barare, accessori, programmi per modificare i livelli, sfondi di scrivania che riprendono le atmosfere più belle del gioco, riviste elettroniche per videogiocatori e molto altro ancora.
Completano il corredo due libri: un manuale ricco di segreti tecnici dei giochi e del suo funzionamento, e The Marathon Scrapbook, un quaderno dedicato alla realizzazione di Marathon vista da dietro le quinte ricco di disegni, schizzi e progetti originali, foto dello staff di Bungie, appunti, aneddoti, misteri svelati e anche un tocco di umorismo. Ci sono persino adesivi in stile.
L'appassionato di "Marathon" non può assolutamente mancare questo revival, che riserva ore di divertimento assicurato. Funziona bene anche su Macintosh relativamente datati. E poi c'è il gioco su Internet. Ogni partita è sempre la prima.
Marathon Trilogy Box Set è stato gentilmente fornito da Workshop di Milano (tel. 02/86454176, www.workshop.it). R.W.

Editore: **Bungie**
Categoria: **sparatutto**
Piattaforma minima: **Macintosh con processore 68040, Power Macintosh o compatibile, monitor da 13" a 256 colori, System 7.0 o successivo, 4 Mb di RAM, lettore di CD-Rom, eventuale accesso a reti locali o a Internet**
Lingua: **inglese**
Target: **16+**
Prezzo consigliato: **134.000 lire**
Iterazione a Internet: **www.bungie.com**

POSTAL

A prima vista Postal sembra il solito sparatutto in visuale isometrica. Ma dopo aver affrontato anche solo uno dei sedici livelli disponibili, è giocoforza rendersi conto di avere a che fare con uno dei videogiochi più violenti di sempre.
Ci troviamo in un'anonima cittadina dell'Arizona e viviamo un'esistenza apparentemente normale, quando, improvvisamente diventiamo l'oggetto di attacchi violenti e ingiustificati da parte di numerosi altri membri della comunità. Un dilemma morale è in agguato: è la popolazione a essere impazzita o siamo noi che stiamo perdendo il controllo e il senso della realtà? E infatti la popolazione è composta sì da pericolosi assassini - che dovremo eliminare - ma anche da innocenti cittadini, che la meccanica del gioco spinge a sacrificare con un morboso senso di voluttà.
Sotto il profilo tecnico il gioco è ben realizzato ma, nonostante l'impostazione strategica del titolo, lo spessore non è soddisfacente, e ben presto ci si ritrova a sparare a tutto e a tutti solo per poter assistere a una carneficina gratuita e realisticamente rappresentata. Riservato rigorosamente a un pubblico adulto. A.M.

Editore: **Running With Scissors**
Distributore: **Leader**
Categoria: **Sparatutto**
Piattaforma minima: **Pentium 90 MHz, 16 MB di RAM, Windows 95, CD ROM 2x, scheda audio 8 bit, scheda video SVGA**
Piattaforma consigliata: **Pentium 133 MHz, CD ROM 4x**
Lingua: **inglese**
Target: **18+**
Prezzo consigliato: **99.000 lire**

OMNIA JUNIOR

Anche l'enciclopedia si è aggiornata, non è più quella di una volta formata da tanti pesanti volumi, grigia e spesso con termini incomprensibili; imparare e divertirsi allo stesso tempo è ora più semplice con "Omnia Junior", l'opera dedicata ai bambini moderni sempre più esigenti e curiosi di conoscere il mondo. Il CD consiste in una completa enciclopedia e in una divertente animazione della durata di oltre cento minuti, che riassume, utilizzando un cartone animato, le tappe evolutive della storia umana.
Il racconto animato è completamente interattivo e, fermandolo in qualsiasi momento, è possibile approfondire un argomento nella sezione enciclopedica completa di immagini, animazioni e video.
L'interfaccia è particolarmente intuitiva e capace di catturare l'attenzione dei bambini grazie a una grafica semplice e ricca di buffi personaggi. Nonostante l'opera si presenti in modo simpatico e non serioso, tutte le informazioni anche di tipo scientifico sono approfondite e curate. Il dizionario che completa l'enciclopedia, è uno strumento valido sia per cercare un termine sconosciuto che per ricevere alcuni approfondimenti sulla grammatica e sui sinonimi. S.B.

Editore: **De Agostini Multimedia**
Distributore: **edicole e librerie**
Categoria: **educational**
Piattaforma minima: **MAC: System 7.5, 8 Mb di Ram, lettore CD 2X. PC: 486 DX 2/66 MHz, 8 Mb di Ram, Windows 95, lettore CD 2X**
Lingua: **italiano**
Target: **6+**
Prezzo consigliato: **99.000 lire**
Iterazione a Internet: **www.deagostini.it**

BLADE RUNNER

Se c'è un film che merita l'appellativo di "cult movie" a pieno titolo, quello è sicuramente "Blade Runner". Nell'ormai lontano 1982, il genio visionario di Ridley Scott dava vita a quello che sarebbe stato definito il manifesto del noir-cyberpunk, un capolavoro che avrebbe lasciato un segno indelebile nella storia della cinematografia moderna. Uno sguardo disattento potrebbe invece liquidare l'omonimo videogioco prodotto dai Westwood Studios come la "solita avventura punta e clicca". E si tratterebbe di un errore davvero madornale! Mc Coy, il protagonista delle vicende narrate, è un cacciatore di androidi che, guidato dal giocatore, si muove tra le numerosissime locazioni completamente tridimensionali raccogliendo prove e interrogando "talpe" e possibili testimoni. La vera novità del gioco e il suo punto di forza stanno nella trama flessibile. Il software infatti, a ogni avvio, genera nuove e differenti identità per buona parte degli oltre 70 personaggi presenti nell'avventura, e a ciò si aggiunge il fatto che il giocatore dispone della massima libertà d'azione nel portare a termine la propria missione. Tutto questo è avvolto in una magnificenza audiovisiva - difficilmente descrivibile a parole - in cui fanno da padrone le musiche di Vangelis e numerose "cut scene" che ben poco hanno da invidiare all'originale cinematografico. A.M.

DREAMS TO REALITY

"Fate un profondo respiro e spiccate il volo nel mondo dei sogni" Così si presenta "Dreams to Reality" inedito game di Cryo. I più recenti progressi nella tecnologia virtuale permettono in questo gioco di vivere un'esperienza magica. Si potranno provare le sensazioni (virtuali ovviamente) della levitazione con i sacerdoti egizi, dei combattimenti contro l'entità nera del potere del male, oppure dell'esorcizzate il fantasma del capitano a bordo di una sorta di ragno biomeccanico. Elfi, mummie che si risvegliano, isole volanti...tutto entra in gioco! Il giocatore, aiutato dal traditore dell'organizzazione, raggiunge i vari capitoli della storia passando attraverso 4 livelli, divisi in quasi cento scenari. Si tratta di una iniziazione in 4 capitoli che passano per la scoperta e iniziazione, le origini del male, l'incontro con l'organizzazione e il ritorno sulla terra e compimento dell'opera.

Il giocatore impersona Duncan, un avventuriero con spirito combattivo e attitudini naturali accresciute dal mondo dei sogni, dove potete camminare, correre, nuotare e combattere. Questo mondo fornirà poteri immensi, come quello di volare, di utilizzare con dovizia armi magiche e persino di controllare le menti degli altri personaggi. Attraverso la scoperta del mondo dei sogni, dovete ottenere il vostro scopo: salvare due mondi che si stanno spaccando.
Un sistema intelligente controllerà l'apprendimento delle facoltà da parte del giocatore a seconda di come interagirà con l'ambiente. Questo sistema "decodifica" le azioni del giocatore e sviluppa il gioco in base al suo comportamento. Quando si sceglie un orientamento di tipo arcade, aumentano le proprie facoltà di combattimento così come quelle dei nemici. Invece un temperamento più moderato, orientato verso l'avventura, aumenterà il carisma e insegnerà nuovi poteri magici. "Dreams to Reality" offre ai giocatori molte scene realizzate in oscure ambientazioni al chiuso; sono stati creati ambienti fotorealistici e applicati alla struttura 3D. S.C.

Editore: **Cryo**
Distributore: **CTO**
Piattaforma: **Windows 3.1 e '95**
Requisiti: **Window 95 o Dos; Pentium 90 (consigliato 166), 16 Mb Ram, lettore CdRom 4x (meglio 12x), scheda video Svga a 65.000 colori, scheda audio. Supporta scheda 3Dfx**
Target: **12+**
Manuale in italiano
Prezzo consigliato: **99.900 lire**

QUARK, VERSO L'INFINITAMENTE PICCOLO

"Interactive Explora", la collana multimediale che propone mensilmente titoli monotematici di storia, scienza e cultura, presenta un nuovo numero interamente dedicato alla fisica nucleare. Con termini semplici e comprensibili viaggeremo alla scoperta della materia, a partire dal macrocosmo visibile per andare sempre più in profondità verso molecole, DNA, atomi, fino ai confini del nulla: i quark. Il mito del viaggio di "Gulliver" è stato appositamente scelto come metafora per farci comprendere il giusto atteggiamento mentale da assumere nello studio di questa materia, estremamente affascinante, ma che in passato ha suscitato non pochi preconcetti. Il viaggio è articolato in nove tappe che descrivono l'aspetto della materia dal mondo macroscopico fino ad entrare nel cuore dell'atomo per conoscere i quark, le più piccole particelle elementari fino ad ora scoperte. All'interno di ogni argomento una sequenza audio-video ci spiega, in modo molto semplice, il tema prescelto. Una sezione dedicata ai personaggi mette in evidenza le figure di maggior spicco nell'ambito della ricerca scientifica; conosceremo il contributo che studiosi come Thomson, Einstein, Rutherford e tanti altri, hanno apportato al progresso dell'uomo. Foto e animazioni illustrano i tentativi di riprodurre in laboratorio gli esperimenti per verificare l'esattezza delle teorie che venivano formulate nel campo dello studio dell'atomo. La sezione "interviste" contiene filmati in cui studiosi e professori universitari rispondono a classiche domande che sorgono spontanee dopo un primo approccio con la materia. Per verificare tutto quello che avete acquisito, il programma propone una serie di domande e solo se risponderete correttamente, potrete ottenere il "diploma di Laurea" con tanto di votazione in centesimi. Infine "Per saperne di più" è l'ambiente HTML per l'approfondimento dei materiali presentati. La schermata presenta tre voci: la fisica nucleare, il sito dell'Istituto Nazionale di Fisica Nucleare e il sito del CERN. S.B.

Editore: **Admedia Publishing in collaborazione con Hochfeiler**
Distributore: **Disponibile in edicola, libreria e computer shop**
Categoria: **reference**
Piattaforma minima: **Processore Pentium 75 MHz, 16 Mb di Ram, scheda audio, lettore CD-Rom 4X**
Lingua: **italiano**
Target: **14+**
Prezzo consigliato: **29.900 lire**

Editore: **Westwood Studios/Virgin Interactive**
Distributore: **Leader**
Categoria: **Avventura**
Piattaforma minima: **Pentium 90 MHz, 16 MB di RAM, Windows 95, CD Rom 2x, scheda audio 16 bit, scheda video SVGA, 150 MB liberi su hard disk**
Piattaforma consigliata: **Pentium 166 MHz, 32 Mb di RAM, CD Rom 8x**
Lingua: **italiano**
Target: **12+**
Prezzo consigliato: **99.000 lire**

COMUNITÀ VIRTUALI

Scritto nel 1993, ben prima dell'esplosione di consapevolezza sorta in relazione a Internet, "Comunità virtuali" è un testo fondamentale per capire le ragioni e i meccanismi della telematica sociale, quella dei cosiddetti gruppi di discussione. Rheingold è lui stesso un grande frequentatore di Bbs, le bacheche elettroniche che hanno contribuito a diffondere l'uso del computer e del modem fuori dai ristretti circoli dell'accademia e della ricerca scientifica. Il libro è incentrato soprattutto sull'esempio di The Well, la Bbs californiana che Rheingold ha "scoperto" nel 1985 e ha imparato a conoscere a fondo. Tanto che oggi ha trasferito molte delle sue esperienze sul Web, la versione riveduta e corretta del mondo di cui si parla in questo volume, realizzando una sua propria comunità virtuale. La telematica di cui parla Rheingold infatti è ancora una realtà "ruspante" tecnologicamente poco evoluta. Nel 1993, ovviamente, Internet esisteva già, ma le problematiche affrontate dall'autore nascono in un ciberspazio fatto soprattutto di testi scritti, in cui la discussione a distanza, il coagularsi di gruppi dagli interessi molto specifici e disparati, vengono mediati solo dalla parola digitata alla tastiera, non dalle interfacce grafiche animate che finiscono solo per scimmiottare la televisione. Molto materiale verte quindi su Internet Relay Chat, il sistema per il dialogo in tempo reale, o sui Mud (Multi User Dungeon), gli strani universi paralleli, metà gioco di simulazione, metà gruppi di discussione, che rappresentano uno dei principali oggetti di studio della psicologia delle personalità virtuali. Non mancano alcune pagine dedicate al Minitel francese e alle istanze politiche e sociologiche delle reti telematiche. Insomma, un libro che serve a capire a fondo fenomeni che in questo momento fanno fatica a filtrare attraverso le difficoltà della tecnica e del gergo utilizzato. **S.Z.**

Autore: **Howard Rheingold**
Traduttore: **Bruno Osimo**
Editore: **Sperling & Kupfer**
Pagine: **343**
Prezzo: **34.500 lire**
Genere: **saggio giornalistico**
A chi serve: **a chi interessano le conseguenze psicologiche, politiche e sociali della telematica**

DESIDERIO E TECNOLOGIA

La nascita della "realtà virtuale" ha stravolto la familiare visione dell'identità e della corporeità come concetti radicati e comunemente accettati. Psicologi, psichiatri, comportamentalisti e altri studiosi ci consigliano da anni di non dare troppe cose per scontate quando si tratta di termini vaghi come "personalità", ma il fenomeno Internet pone quotidianamente milioni di persone di fronte a dubbi che un tempo erano riservati solo ai filosofi. Lo dimostra l'autrice di questo saggio pubblicato nella collana InterZone di Feltrinelli, insegnante universitaria e già nota per aver firmato un controverso studio sulla transessualità. La Stone confessa la sua precoce passione per la tecnologia vista come "estensione del sé". Da bambina si appassiona all'idea delle distanze geografiche annullate dalle voci della radio, oggi, come psicologa analizza analoghe problematiche alla luce del nuovo mezzo per eccellenza: Internet. Ci parla ad esempio dell'uso degli ausili tecnologici nel campo delle disabilità, come nel caso, citato dall'autrice, del modulo di sintesi vocale utilizzato dal celebre fisico Hawking nelle sue conferenze. Raccogliendo e illustrando innumerevoli esempi, "Desiderio e tecnologia" spiega come Internet ha avuto un impatto irreversibile sull'identità delle persone esposte direttamente o indirettamente ai suoi influssi. Una lettura a tratti inquietanti, che passa con disinvoltura dai casi di schizofrenia clinica ai personaggi dei videogiochi, passando per le comunità virtuali e la fantascienza. **G.T.**

Autore: *Allucquère Rosanne Stone*
Traduzione: *Roberta Scafi*
1a edizione: *novembre 1997*
Editore: *Feltrinelli*
Pagine: *213*
Prezzo: *40.000 lire*
Genere: *saggio*
A chi serve: *a psicologi e sociologi*
Livello tecnico: *per tutti*

C. MANUALE DI PROGRAMMAZIONE. 2 ED.

Nelle intenzioni degli autori, il manuale vuole essere un riferimento per programmatori che usano il linguaggio C, siano essi principianti o di media esperienza ma con una certa familiarità con i calcolatori. Il libro non si limita a guidare il lettore al linguaggio C ma si sofferma sui principi fondamentali dell'ingegneria del software applicati allo sviluppo di programmi ben costruiti. La metafora usata dagli autori sottolinea come tra un programma che esegue correttamente le sue funzioni e un programma ben costruito vi sia la stessa enorme differenza che tra un tronco gettato tra le sponde di un fiume e un ponte ben costruito. Il manuale descrive sia le caratteristiche del linguaggio C definito da Kernighan e Ritchie (noto come standard K&R) sia le caratteristiche dello standard C proposto dall'ANSI (American National Standards Institute) al quale fanno riferimento quasi tutti i compilatori C. Particolare attenzione è stata dedicata proprio alle differenze tra questi due standard: laddove esistono differenze tra le due versioni appositi riquadri descrivono esplicitamente le due procedure; inoltre un'appendice elenca tutte le differenze tra i due standard. Da sottolineare gli speciali riquadri usati nel libro per segnalare gli errori più frequentemente commessi dai programmatori C, delle speciali avvertenze che fungono da boe che evidenziano secche dove è facile incagliarsi. Il linguaggio è chiaro ed esplicativo, arricchito da numerosi esempi che oltre a essere dettagliatamente descritti nelle pagine vengono proposti anche nel floppy disk allegato che contiene inoltre il codice sorgente e una versione eseguibile dell'interprete C. **M.L.**

Autore: *Peter A. Darnell, Philip E. Margolis*
Editore: *McGraw-Hill*
Ia edizione: *novembre 1997*
Pagine: *485*
Prezzo: *56.000 lire*
Allegato: *floppy disk con codice sorgente, una versione eseguibile dell'interprete C e gli esercizi del libro*
Genere: *Manuale di programmazione*
A chi serve: *a chi sviluppa con il linguaggio C*
Livello tecnico: *richiede una discreta conoscenza*

IL DIRITTO FRA TOMI E BIT: GENERI LETTERARI E IPERTESTI

Il saggio, molto tecnico, di Giovanni Pascuzzi non è la solita discussione sulle problematiche del diritto applicato alle tecnologie informatiche. In "Il diritto fra tomi e bit" non si parla di validità di contratti di vendita stipulati nel ciberspazio o del diritto d'autore nell'epoca degli ipertesti. L'interesse dell'autore è molto più generale e trae spunto dal tradizionale approccio al concetto di "documento giuridico" per interrogarsi sul futuro della documentazione e del testo in questa drammatica fase di transizione dal supporto cartaceo (sostanzialmente uguale a se stesso negli ultimi seimila anni) al mezzo elettronico. Un mezzo che oltre a rendere incredibilmente più efficiente l'uso dello spazio di archiviazione, finisce anche per scardinare i fondamenti stessi del testo scritto: a partire dalla sua linearità, che grazie agli "ipertesti" ha smesso di essere assoluta. Molti dei temi affrontati da Pascuzzi sfuggirebbero all'attenzione del lettore non specialista, ma non per questo appaiono meno stimolanti. In particolare pensiamo al problema della diffusione della cultura e dei dati giuridici, che grazie a Internet e ai Cd-Rom ha visto aprirsi prospettive del tutto impensabili. Un esempio è costituito dalle implicazioni - per giudici e avvocati - delle tecniche di archiviazione e ricerca elettronica per parole chiave sul "corpus" delle sentenze, che rappresenta la base del fondamentale concetto di precedente giuridico. **G.T.**

Autore: *Giovanni Pascuzzi*
Editore: *Cedam*
Pagine: *206*
Prezzo: *26.000 lire*
Genere: *saggio*
A chi serve: *agli esperti e studiosi in informatica e diritto*

Masterizzatori d'assalto

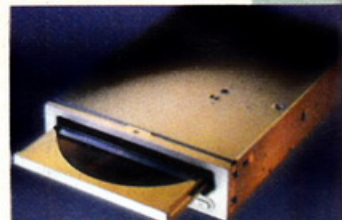
di MASSIMO GIACOMELLO

Dopo l'uscita delle unità riscrivibili e i masterizzatori 4x in scrittura, le "vecchie" ma pur sempre ottime unità 2x sono scese a prezzi appetibili per chiunque e non solo per l'appassionato di informatica. Chi ha la necessità di archiviare grossi volumi di dati e non ha nessuna esigenza particolare in termini di velocità, trova nel masterizzatore la soluzione ideale. Un CD-Rom che si possa definire "decente" costa intorno alle tre o quattromila lire e può contenere fino a 650 Mb di dati, quindi in un CD-Rom pieno ogni megabyte vi costa 5 o 6 (!) lire, cifra di gran lunga inferiore a qualsiasi altro supporto. Se poi si aggiunge la possibilità di crearsi compilation musicali personalizzate (copyright permettendo), le potenzialità diventano molto alte.
Per questa comparativa siamo quindi andati in cerca di unità ad un prezzo attorno alle 6-700.000 lire IVA compresa (scheda SCSI esclusa), anche di progetto non freschissimo, ma comunque ampiamente reperibili e in grado di masterizzare CD in piena sicurezza. Tenete comunque presente che sono state rilevate discrepanze di prezzo anche notevoli tra i vari negozi e distributori.
Un ultima cosa: tra i neofiti si è diffusa la convinzione che la velocità di lettura di un CD dipenda strettamente da quella di scrittura, e che ad esempio un CD scritto a velocità 2x possa poi essere letto solo a velocità 2x o inferiore. Niente di più falso! Succede invece il contrario: un CD scritto più lentamente riesce meglio, tanto è vero che è quasi impossibile incidere correttamente un CD audio a velocità diverse dall'1x.

Mitsumi CR-2801TE

Non fatevi ingannare dal prezzo, si tratta di uno degli ultimi modelli prodotti dalla Mitsumi, con una velocità 2x in scrittura e 8x in lettura. L'unità dispone di bus IDE - non servono quindi schede aggiuntive - un ottimo tempo di accesso di 200 millisecondi e un buffer dati di 512 KB che garantisce comunque un certo margine di sicurezza.

Sony CDU-928E

L'ultimo CD recorder di Sony è dotato di interfaccia IDE ATAPI e di un buffer di 512 Kb. In scrittura il CDU-928E raggiunge i 1.200 Kb al secondo (8x) e in lettura i 300 Kb al secondo (2x), mentre il tempo medio di accesso è di 250 millisecondi.

JVC XR-W2022

Si tratta di un ottimo masterizzatore SCSI-2 con velocità massima 2x in scrittura e 6x in lettura. Il buffer dati dalla capacità di 1 Mb consente di poter masterizzare in tutta tranquillità anche a velocità doppia, a patto ovviamente di possedere un hard disk all'altezza della situazione.

Philips CDD 2600

Il Philips CDD 2600 è un'unità 2x in scrittura e 6,5x in lettura, in grado di assicurare un'elevata affidabilità. Il buffer di 1 Mb è più che adeguato per un masterizzatore 2x, garantendo circa 3 secondi di autonomia prima che si verifichi un buffer-underrun. Il tempo medio di accesso dell'unità è di 290 millisecondi.

Packet writing utile o dannoso?

Sulla carta le caratteristiche sarebbero ottime: permette di scrivere un CD come se fosse un gigantesco floppy; peccato però che se il computer per qualche motivo "si pianta" mentre sta scrivendo, è probabile che perdiate non solo i dati in fase di scrittura, ma anche l'intero contenuto del CD. Purtroppo la tecnica packet writing è ancora poco collaudata e l'utilizzo comporta una serie di rischi che ne sconsigliano l'uso per backup incrementali, praticamente l'utilizzo primo di questo software. In caso di crash, poi, le software house declinano ogni responsabilità e non vi offrono alcun supporto tecnico qualora il software sia stato venduto come accessorio del masterizzatore. Inutile quindi cercare aiuto da Adaptec o CeQuadrat. Inoltre, i CD-R registrati con tecniche di packet writing e poi "chiusi", cioè trasformati in ISO9660, danno molti più problemi con le vecchie unità CD-Rom (2X, 4X e giù di lì, IDE o non IDE) di quanto i suddetti produttori vogliano darci a intendere.

E ORA DIAMO I NUMERI

Prodotto	Velocità di scrittura	Velocità di lettura	Bus	Buffer	Prezzo indicativo	Sito Internet
JVC XR-W2022	2x	6x	SCSI	1 Mb	650.000	www.jvcinfo.com
Mitsumi CR-2801TE	2x	8x	IDE	512 Kb	600.000	www.mitsumidirect.com
Philips CDD 2600	2x	6,5x	SCSI	1 Mb	720.000	www.philips.com
Sony CDU-928E	2x	8x	IDE	512 Kb	760.000	www.sony.it

Tutti i prezzi riportati sono puramente indicativi e da intendersi IVA compresa.

Un PC con il processore Pentium® II costa di più? Falso!

OPTIPLEX® GXa 266L

- Processore Intel Pentium®II 266 MHz
- 4.3GB Disco Fisso Ultra-DMA/33
- 32MB SDRAM
- 512 Kb Pipeline Burst Cache
- Scheda Video AGP - ATI Rage Pro 100 MHz - 128bit
- Scheda Audio16 bit Yamaha SYXG 50 integrata
- Scheda Rete 3COM 10/100 integrata
- Monitor Dell 15" (13.75" VIS) FST D828L
- Microsoft Windows NT 4.0 Workstation

L.2.790.000

Offerta speciale limitata per il lancio della filiale italiana. IVA e trasporto esclusi.

Se sceglierete Dell scoprirete che è possibile avere un PC con il Processore Pentium® II al prezzo di un PC di altri con Processore Pentium® a tecnologia MMX™. Scoprirete che Dell Computer offre di più, perché è un'azienda organizzata con un rapporto diretto produttore-cliente. Scoprirete che la filosofia "built to order" significa prodotti costruiti su ordinazione, e quindi sempre aggiornati con la tecnologia più avanzata. Scoprirete che i computer Dell vengono consegnati in pochi giorni dall'ordinazione e godono di un supporto di assistenza hardware hot-line estremamente qualificato. Scoprirete che quando si hanno idee rivoluzionarie si possono conquistare i mercati e, soprattutto, far felici i clienti.

MMX
intel inside
pentium® II
PROCESSOR

DELL, LEADER MONDIALE NELLE VENDITE DIRETTE

PER ORDINAZIONI E INFORMAZIONI

02/57.782.305

Lunedì - Venerdì dalle 9.00 alle 18.00

www.dell.com/it